
¡GRATIS! PÓSTER DOBLE
Assassin's Creed Origins • Super Mario Odyssey
HOBBY CONSOLAS
Nº 312
A EXAMEN
ARMS
EVER OASIS
TEKKEN 7
DIRT 4
PRIMER CONTACTO
Far Cry 5
LEGO Marvel Super Heroes 2
FIFA 18
Need for Speed Payback
RETRO
25 AÑOS
DE SUPER NINTENDO EN ESPAÑA
ESPECIAL
E3
2017
Las sensaciones de la feria:
ASSASSIN'S CREED ORIGINS
SUPER MARIO ODYSSEY
XBOX ONE X
Y no te pierdas...
METROID: SAMUS RETURNS
THE EVIL WITHIN 2
DRAGON BALL FIGHTERZ
FORZA 7 • ANTHEM ...
SÚPER CONCURSOS
LOGAN
Regalamos 5 Blu-Rays y unas esposas auténticas
INJUSTICE 2
Regalamos 5 juegos y un pack de merchandising exclusivo

IDEACENTRE Y710 CUBE
Procesador Intel® Core™ i7



Diseño portátil y compacto



Actualizaciones sin necesidad de herramientas



Conexión LAN rápida y potente



Lenovo™



Procesador Intel® Core™ i7

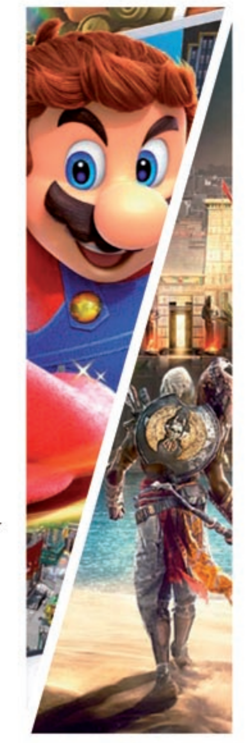


Una feria digna de los faraones y las odiseas

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Aunque para muchos ha sido un E3 "regulero" —a mi juicio, por las cada vez más frecuentes filtraciones y los anuncios previos que descafeinan el impacto de la feria—, no es menos cierto que el sabor de boca general ha sido bastante bueno. Y era difícil, dado el elevado nivel de años anteriores (con anuncios tan esperados como *Final Fantasy VII Remake o Shenmue III*). Ha habido variadas sorpresas, como *Anthem, Monster Hunter World, Metroid Prime 4*... aunque los juegos más cercanos en el tiempo son los que realmente se han llevado el gato al agua. Presentar para septiembre-octubre el lanzamiento de *The Evil Within 2, Metroid: Samus Returns* o *Wolfenstein II* fue todo un golpe de efecto, aunque hubo más.



Dos de las estrellas de la feria fueron *Super Mario Odyssey*, que se lanzará el 27 de octubre, y el regreso de *Assassin's Creed* con *Origins* (ambientado en el deseado Egipto). En Los Ángeles, hemos dedicado bastante tiempo a ambos, y os traemos nuestras sensaciones sobre dos juegazos como la copa de un pino que, además, prometen caldear aún más una recta final de año que, ya de por sí, estaba reñida con *Sombras de Guerra, Battlefront II* y nombres habituales como *Call of Duty: WWII* y *FIFA 18*.

La cobertura del E3, como todos los años, ocupa un papel central en la revista, con un reportaje de casi 50 páginas donde encontrarás todo lo que pasó en la feria... Pero no es lo único que encontrarás. También analizamos las últimas novedades, como *ARMS, Ever Oasis* o *DiRT4*, entre muchos otros. Y echamos la vista atrás para rememorar los veinticinco años de Super Nintendo en España (se lanzó tal mes como éste, en 1992), aprovechando la ocasión para repasar los orígenes de la consola, cómo fue su lanzamiento en nuestro país... y mucho más. ¿Que aún queréis más? Pues, aparte de las secciones habituales (El Sensor, Teléfono Rojo, Big In Japan...), en otro reportaje tratamos las razones de los retrasos en el lanzamiento de los videojuegos, y tampoco faltan a la cita los dos pósters, con las dos sensaciones de la feria ya citadas, *Super Mario Odyssey* y *AC Origins*. ¡Disfrutadlo!

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Para ser un E3 tan "penoso" como pregonan algunos, nos ha dado para llenar casi media revista... Por si os lo preguntáis al leer el reportaje, hemos dado mucha prioridad a los juegos cuya existencia no se conocía hasta ahora. Ya habrá tiempo para hablar de *Destiny 2, Call of Duty: WWII, Battlefront II, Project CARS 2, Yakuza 6*...

@Rafaikkonen



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Quince años no son nada. Es lo que hemos tenido que esperar para tener noticias de *Beyond Good and Evil 2*, en la conferencia de Ubisoft del E3. Y, si un tráiler ha sido capaz de emocionar a Michel Ancel, su creador, qué decir de los jugadores que lo estábamos esperando. Bienvenida de vuelta, Jade.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Este año, más que nunca, las compañías han demostrado que tienen claro que lo que importa son los juegos, por encima de las cifras. El catálogo de este E3 ha sido muy amplio y variado, aunque no he visto ningún título que me dejara boquiabierto... Si descontamos *Dragon Ball FighterZ*, claro.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BORJA ABADÍE
Colaborador

Este E3 ha sido, sin duda, un año de transición con menos anuncios rimbombantes y más juegos a corto-medio plazo, cosa que me congratula. Aun así, hemos visto cosas muy ilusionantes, como *Anthem, God of War, Forza 7* y títulos indies que me harán perder la cabeza, como *The Last Night, Cuphead, Ashen* o *The Artful Escape*.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Siempre he tenido la espina de haber dejado en su día a medias *Mario & Luigi: Superstar Saga* en GBA, pero la nueva versión para 3DS será la ocasión ideal para redescubrirlo. Algo parecido ocurre con *Metroid II* de Gameboy, aunque el remake tendrá tantas novedades que será como un juego nuevo. ¡Y qué pinta tiene!

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 312



E3 2017

Sorpresas inesperadas, juegazos, una nueva consola ... ¡Te contamos todo lo que pasó en Los Ángeles!

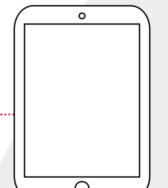
68 REPORTAJE

¿CÓMO SUCEDEN Y A QUÉ SE DEBEN LOS RETRASOS EN LOS JUEGOS?

Tras moverse la fecha de *Red Dead Redemption 2*, analizamos el fenómeno del que ninguna compañía se salva

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com











E3 2017

La feria más importante del mundo del videojuego cerró un año más sus puertas dejando grandes sorpresas, anuncios inesperados y una batería de títulos para soñar despiertos...

Página 8
LAS CONFERENCIAS

Página 16
SUPER MARIO ODYSSEY



Por Alberto Lloret y Rafael Aznar

Página 20
LAS SORPRESAS DE LA FERIA

Página 42
LOS JUEGOS DE PS VR

Página 44
LOS JUEGOS YA ANUNCIADOS

Página 53
LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



A diferencia de otros años, apenas hubo intervenciones en el estrado. Sólo habló Shawn Layden, presidente y CEO de Sony America.

SONY

TENSANDO UN PODEROSO Y CONOCIDO MÚSCULO

Tras el elevadísimo nivel de las conferencias de los dos últimos años, era difícil subir el listón o presentar algo con el impacto de *God of War*, *Shenmue III* o *Final Fantasy VII Remake*. Aun así, Sony fue a lo seguro: demostrar el poder de sus exclusivas.

Sony dedicó una hora previa a la conferencia a confirmar anuncios "menores", desde *Knack 2*, que llegará en septiembre, a PlayLink, una nueva colección de juegos sociales que se podrán jugar con nuestro teléfono móvil, como *Hidden Agenda*, uno de los nuevos títulos de Supermassive Games (los creadores de *Until Dawn*). Será un thriller policiaco con un asesino en serie —los jugadores tomarán las decisiones de forma conjunta y, a la vez, recibiendo tareas extra— o *That's You*, un party game en el que, por ejemplo, podremos pintar fotos de otros jugadores en nuestro móvil. Otros títulos que pasaron por esa presentación previa fueron *Everybody's Golf* (saldrá a finales de agosto), *Gran Turismo Sport* (en otoño) o *Ni no Kuni II*, previsto para el 10 de noviembre. Incluso tuvieron hueco títulos para PS VR como el genial shooter *Superhot VR*, que llega este verano, o *Sparc*, un futurista juego deportivo, y algunos indies como *Undertale*, que llegará a PS4 y Vita, edición física incluida.

Estrellas muy conocidas

La conferencia propiamente dicha arrancó, de nuevo, con música en vivo, para transportarnos a *Uncharted: El legado perdido* con un intenso tráiler que, aparte de demostrar la superioridad técnica de Naughty Dog y el explosivo ritmo de la aventura, dio a conocer al némesis de Chloe Frazer. Le siguió el anuncio del primer DLC de *Horizon*, *The Frozen Wilds*, que nos llevará a parajes gélidos, con una nueva y peligrosa criatura. Después, tocó uno de los platos fuertes: la nueva demo de *Days Gone*, que dejó entrever cómo serán la conducción en moto, el sigilo y algunas técnicas que podremos utilizar para combatir a la horda de infectados.

Lo cierto es que anuncios de novedades "de peso" hubo pocos. Los más destacados fueron *Monster Hunter World*, entrega que llegará a PS4 (y One y PC), y el remake de *Shadow of the Colossus*, ambos para 2018. A distancia, al menos en intensidad, se anunció también una buena batería de juegos para PS VR, entre los que destacaron *Skyrim VR* (nueva versión para PS VR, pero que luce peor que la remasterizada), *Moss*, *The Inpatient*, el juego de pesca *FFXV: Monster of the Deep*... También tuvieron su hueco títulos ya anunciados como *Call of Duty: WWII*, *Marvel vs Capcom Infinite* o *Destiny 2*. El ritmo volvió a mejorar con demos del impresionante *God of War*, *Detroit* y, para cerrar, el impresionante *Spider-Man* de Insomniac.

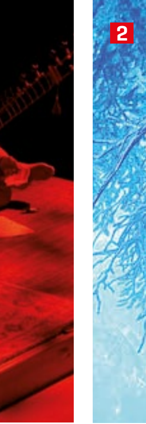
SIN ARRIESGAR, SONY CUMPLIÓ EXPEDIENTE CON SUS EXCLUSIVOS

1 **La conferencia** arrancó con música en directo, que nos transportó al ambiente oriental de *Uncharted: El legado perdido*, que transcurrirá en La India.

2 ***Days Gone*** dio un susto tanto en la demo como en "la realidad". Esos cuerpos colgados en el escenario se agitaban a la vez que en el vídeo...

3 ***Monster Hunter World*** fue uno de los grandes anuncios de la noche... aunque saldrá también en Xbox One y PC. Sony, además, confirmó que ya ha vendido más de 60 millones de PlayStation 4, Pro incluida.


1




2

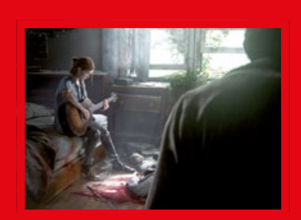

3

LAS CLAVES



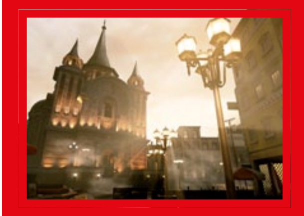
EXCLUSIVAS

Sony salvó los muebles con sus exclusivas: abrió con el cada vez mejor *Days Gone*, remontó con *God of War* y cerró con una demo jugable del soberbio *Spider-Man*, que convenció a lo grande.



AUSENCIAS

Quizá la más importante fue la de *The Last of Us: Part II*, anunciado el pasado mes de diciembre. Tampoco hubo rastro de *Death Stranding* o *Shenmue III* ni se sabe qué está haciendo Sucker Punch.



PLAYSTATION VR

Sony va a seguir respaldando su visor con nuevos juegos, como el shooter *Bravo Team*, el atractivo *The Inpatient*, *Moss*... Se echó en falta algún nombre o título "gordo" de verdad.

LOS MOMENTOS ESTELARES



GOD OF WAR

Confirmó su lanzamiento para principios de 2018 y, gracias a su larga demo, hemos podido ver a Kratos desenvolverse como padre y conocer a algunos aliados, así como la vistosidad y la brutalidad de los combates. Luce de muerte.



SHADOW OF THE COLOSSUS

Aunque se filtró su existencia dos días antes de la conferencia, nos encantó ver este clásico con sus gráficos y animaciones mejoradas (y con control puesto al día). Lo están "remakeando" los genios de BluePoint, que ya dominan la materia.



DETROIT: BECOME HUMAN

Tras su debut en el E3 de 2015, David Cage nos brindó un nuevo vídeo gameplay para mostrar los distintos puntos de vista de sus protagonistas y las amplias opciones de decisión que tendremos en este conflicto entre androides y humanos.



SPIDER-MAN

Sony cerró su conferencia con nueve minutazos de otra de sus grandes exclusivas para 2018. Un juego que promete ser el nuevo "Arkham" de los videojuegos de superhéroes, porque recreará la agilidad y la espectacularidad del mito de Marvel.



Eiji Aonuma, productor de *Zelda*, apareció de esta guisa para presentar los DLC de *Breath of the Wild* y celebrar la inclusión de referencias de la saga en el *Skyrim* de Switch.

NINTENDO

PRESENTE Y LO QUE LA GENTE QUERÍA OÍR

Tras prescindir de hacer "conferencia" el año pasado, dado que Wii U agonizaba, Nintendo volvió por la puerta grande con un streaming de apenas veinticinco minutos para juegos de Switch que, más tarde, completó con anuncios para 3DS en su Treehouse.

Bajo el nombre de Spotlight, el "programa enlatado" de la Gran N no estuvo presentado por Tatsumi Kimishima, sino que tomaron la palabra algunos lugartenientes, como Reggie Fils-Aime, Eiji Aonuma o Shinya Takahashi. Se hicieron breves referencias al ya lanzado *ARMS* o al cercanísimo *Splatoon 2*, pero el foco se puso en los juegos que llegarán a Switch en la segunda mitad de 2017. Así, tuvieron presencia *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*, el crossover táctico que ha desarrollado Ubisoft, o *Pokkén Tournament DX*, una adaptación del juego de lucha de Wii U. También se mostró brevemente *FIFA 18* y se anunció la llegada de *Rocket League* para invierno. Asimismo, la adaptación de *Skyrim* tuvo su momento de gloria, pues incluirá contenidos basados en *Breath of the Wild*. Precisamente, este último también se dejó caer, con un gameplay de su primer DLC y una pincelada del segundo, que dará mucho protagonismo a Mipha, Daruk, Revali y Urbosa, los cuatro elegidos, que tendrán sus correspondientes amiibo.

Ilusión con mucho recorrido

El último trimestre de 2017 va a ser muy prolífico para Switch y, por eso, se dedicaron varios minutos a *Fire Emblem Warriors*, el nuevo musou de Koei Tecmo, y a *Xenoblade Chronicles 2*, el primer gran RPG para la consola. Sin embargo, la palma se la llevó *Super Mario Odyssey*, otra vuelta de tuerca más a las treintañeras aventuras del fontanero más bigotudo.

No acabó ahí la cosa. Nintendo sorprendió con los anuncios de *Yoshi* y *Kirby*, ambos para 2018 y aún sin título. No contenta con eso, dio el golpe definitivo mostrando el logo de *Metroid Prime 4* para confirmar que ya está en desarrollo (no lo hace Retro Studios, sino un nuevo equipo guiado por el productor de la saga, Kensuke Tanabe). Además, se dio a conocer que Game Freak ya trabaja en un *Pokémon* de tipo RPG para Switch y que *Pikmin 4* está en el horno.

En los días posteriores, el habitual Treehouse no sólo se usó para emitir demos de los juegos llevados al E3, de un modo que no usa ninguna otra compañía, sino también para anunciar varios títulos para 3DS. El más destacado fue *Metroid: Samus Returns*, un remake del clásico *Metroid II* desarrollado por Mercury Steam. Otro juego que volverá rehecho es *Mario & Luigi: Superstar Saga*, de Gameboy Advance. Además, hubo otros anuncios menores, como *Sushi Striker: Way of Sushido*, un juego de acción y puzles basado en zampar.

METROID, POKÉMON, PIKMIN, YOSHI Y KIRBY LLEGARÁN SEGURO A SWITCH

1 ***Mario Odyssey*** ha sido la estrella de la feria y no sería de extrañar que tenga un impacto como el de *Breath of the Wild*.

2 **Los amiibo** tuvieron su hueco, con el anuncio de cinco de *Mario Odyssey*, dos del *Metroid* de 3DS, cuatro de *Breath of the Wild* y dos de *Fire Emblem Warriors*.

3 ***Yoshi*** fue uno de los anuncios más inesperados. Aún no tiene título y llegará a Switch a lo largo de 2018.

4 **Lo mismo** se puede decir de *Kirby*, que mostró su carta de presentación, también para 2018 y también sin "apellidos".





LAS CLAVES



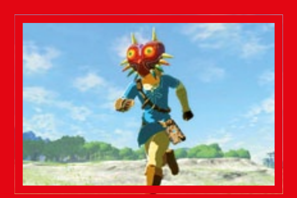
TRÍPTICO FUTURO

Nintendo confirmó que ya está trabajando en *Metroid Prime 4*, un RPG de *Pokémon* y *Pikmin 4*. No se vio nada tangible de ellos, pero ya su mero anuncio hará que se vendan aún más Switch.



MÁS MADERA EN 3DS

Nintendo usó su Treehouse para anunciar juegos para 3DS, como *Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Minions* y *Metroid: Samus Returns*, dos remakes de títulos de GBA y Gameboy.



LOS DLC DE ZELDA

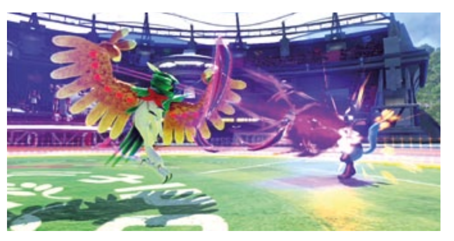
Nintendo presentó los dos DLC de *Breath of the Wild*. El primero, *Las pruebas legendarias*, llegará el 30 de junio, mientras que el segundo, *La balada de los elegidos*, se lanzará a finales de 2017.

LA PROMESA DE UN JUEGO AL MES



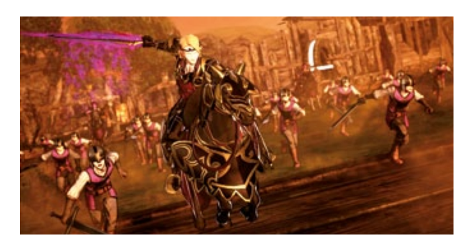
MARIO+RABBIDS KINGDOM BATTLE

Con *ARMS* a la venta y Splatoon 2 a la vuelta de la esquina, este crossover con combates tácticos se encargará de darle continuidad a la política de Nintendo de distribuir, al menos, un gran juego al mes para Switch. Saldrá el 29 de agosto.



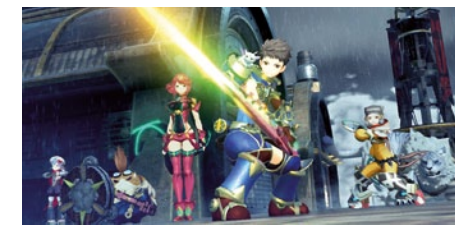
POKKÉN TOURNAMENT DX

Esperábamos una conversión de *Super Smash Bros*, pero, de momento, la segunda superproducción que dará el salto desde Wii U a Switch, tras *Mario Kart 8 Deluxe*, será este otro juego de lucha, previsto para el 22 de septiembre.



FIRE EMBLEM WARRIORS

Está fechado para otoño, pero, sabiendo que *Super Mario Odyssey* sale el 27 de octubre, lo normal es que sea el juego de noviembre. No sólo llegará a Switch, sino también a New 3DS (su segundo exclusivo tras *Xenoblade Chronicles 3D*).



XENOBLADE CHRONICLES 2

Cuando se anunció, todos pensamos que este RPG de Monolith estaba demasiado verde como para cumplir la promesa de salir en 2017, pero, en el E3, se ha visto ya mucho más acabado y Nintendo lo tiene previsto para "el invierno".



■ Juegos multiplataforma como *Assassin's Creed Origins*, *Metro Exodus*, *Sombras de Guerra* o *Anthem* tuvieron mucho peso en la conferencia.

MICROSOFT

UN MONSTRUO VIENE A VERNOS

Microsoft tenía la papeleta más peliaguda del E3 con el anuncio de Project Scorpio, pero salió del trance relativamente bien, con una conferencia que tuvo buen ritmo y juegos... aunque muy pocas exclusivas.

Como no podía ser menos, la nueva consola, la versión definitiva de Xbox One con la que Microsoft pretende poner fin a las generaciones, copó la apertura del evento. Su nombre definitivo es Xbox One X, y promete las máximas bondades técnicas, con el 4K por bandera, y retrocompatibilidad tanto con Xbox 360 como, próximamente, con la primera Xbox, un espectacular logro técnico que también se hará extensible a los dos modelos previos de Xbox One. El precio será de 499 € (lo mismo que costó allá por 2013 el modelo inicial, lastrado por el infame Kinect 2.0) y se pondrá a la venta el 7 de noviembre.

Uno de los primeros juegos en explotar su potencial será *Forza Motorsport 7*, que correrá a 4K y 60 fps. Esperábamos que se anunciara alguna exclusiva sorpresa que vendiera consolas, pero el juego de conducción de Turn 10 Studios se quedó solo. Eso sí, el mismo día que la máquina, llegará a las tiendas *Crackdown 3*. Los otros exclusivos AAA que se habían anunciado con anterioridad, *Sea of Thieves* y *State of Decay 2*, se mostraron con nuevas demos, pero no los recibiremos hasta 2018.

Carrusel de indies y third parties

Pese a los pocos exclusivos, la conferencia fue un chorreo de títulos. Para empezar, se anunciaron juegos multiplataforma tan brutos como *Metro Exodus*, *Assassin's Creed Origins*, *Dragon Ball FighterZ* o *Life is Strange: Before the Storm*, además de enseñarse metraje de *La Tierra-Media: Sombras de Guerra* o *Code Vein*.

Los juegos indies tuvieron un gran protagonismo. Sin duda, destaca el anuncio del maravilloso *Ori and the Will of the Wisps*, a lo que cabría añadir el hecho de que *Cuphead*, el run and gun con aspecto de dibujos animados de los años 20, tiene fecha al fin: el 29 de septiembre. También tiene muy buena pinta *Super Lucky's Tale*, un plataformas de estética noventera. Y *The Last Night*, una aventura cyberpunk de estilo pixelado, ha levantado pasiones.

Otra noticia destacada fue que *Playerunknown's Battlegrounds*, el juego que está arrasando en el Early Access en PC, llegará a One como una exclusiva temporal en lo que a consolas se refiere. Otros juegos también se mostraron bajo la confusa etiqueta de la exclusividad parcial, ya sea porque también salen en PC o porque es de duración limitada, pero, en cualquier caso, *Ashen* o *TACOMA* pintan genial. Para acabar, BioWare sacó su músculo con *Anthem*, una nueva IP para One, PS4 y PC que va a dar mucho que hablar. ■

FORZA 7 Y CRACKDOWN 3 SERÁN LOS AAA EXCLUSIVOS DE ONE ESTE OTOÑO

1 ***Forza Motorsport 7*** fue el único exclusivo AAA que Microsoft anunció. El coche de portada será el Porsche 911 GT2 RS.

2 ***Minecraft*** tuvo un gran protagonismo, pues se anunció una unificación de los servidores de Xbox, PC y Switch, además de la compatibilidad con 4K.

3 ***The Last Night***, un indie pixelado, fue uno de los juegos más aplaudidos.

4 **Phil Spencer** ejerció como maestro de ceremonias.

5 ***Ori and the Will of the Wisps*** se anunció con un pianista tocando en riguroso directo.











LAS CLAVES



EXCLUSIVOS A MEDIO GAS
Microsoft mostró *Forza 7, Crackdown 3, Sea of Thieves* y *State of Decay 2* en cuanto a AAA, pero se echó en falta algún anuncio inesperado que venda consolas.



JUEGOS VITAMINADOS
Los que sí se lucieron fueron los juegos multiplataforma, que, a partir de noviembre, deberían tener sus mejores versiones en One X, como el brutal *Anthem*.



POTENCIANDO A 4K
Habrá actualizaciones gratuitas para que muchos de los juegos preexistentes corran a 4K en One X, como *Gears 4*, *Forza Horizon 3*, *Killer Instinct* o *Halo Wars 2*.

XBOX ONE X

Microsoft puso énfasis en que ésta es la consola más potente que se haya creado, lo que ya le ha valido el calificativo de "monstruo" entre muchos desarrolladores, gracias a su CPU de ocho núcleos a 2,3 GHz, su GPU de seis teraflops y su memoria de 12 GB GDDR5 326 GB/s. Como se había anunciado, dispondrá de un disco duro de 1 TB y su diseño es sorprendentemente pequeño y compacto: la apariencia es similar a la de One S, pero aún más "baja" y en color negro. El precio es el que se estimaba, 499 €, con la ventaja de que, a diferencia de lo que hizo Switch con Nintendo, se ha optado por la equivalencia directa dólar-euro, sin añadir impuestos adicionales.

RETROCOMPATIBILIDAD

Los juegos de la primera Xbox se sumarán a la retrocompatibilidad de Xbox One poco a poco, de modo que servirán los discos originales. El primer título confirmado es *Crimson Skies: High Road to Revenge*. Además, Hyperkin sacará una réplica del mando que usaba la consola.







UBISOFT

CON DIEZ CAÑONES POR BANDA

Ubisoft suele ser la third party que mejores conferencias hace en el E3, y volvió a cumplir con la máxima, esta vez con un evento más comedido en su duración y con importantes sorpresas.

La conferencia empezó por todo lo alto, con Shigeru Miyamoto como invitado para presentar, junto al presidente Yves Guillemot, el rumoreado *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* para Switch (la imagen del director Davide Soliani llorando de emoción entre el público fue una de las imágenes de la feria). Tras las desavenencias en Wii U, el trato con Nintendo vuelve a ser excelente, hasta el punto de que ésta le ha prestado una IP como Mario para fusionarla con sus conejos. Además, *Starlink: Battle for Atlas*, un pintoresco juego de naves, también aterrizará en la consola.

Se habían filtrado muchos detalles en el mes previo y había salido en la conferencia de Microsoft, pero *Assassin's Creed Origins* no decepcionó, como tampoco lo hizo *Far Cry 5* con su primer gameplay. Tampoco fallaron *South Park: Retaguardia en peligro*, cerca de ver la luz al final del túnel, ni el polifacético *The Crew 2* por tierra, mar y aire. El único momento de bajón fue el bailoteo del *Just Dance 2018* de rigor.

Sorpresas de toma pan y moja

Ubisoft sorprendió con varios anuncios inesperados. El primero de ellos fue *Transference*, un thriller psicológico que será compatible con la realidad virtual. Luego, le tocó a *Skull & Bones*, un juego de piratas con batallas multijugador en el Océano Índico. También de naves, pero aéreas, será *Starlink: Battle for Atlas*, que usará figuritas modulares a caballo entre *Skylanders* y LEGO. Además, se anunció *Road to the Olympics*, una expansión para *Steep* con la licencia de los Juegos Olímpicos de Invierno 2018. Faltaba la traca final: la puesta en escena, por fin, del deseado *Beyond Good and Evil 2*, aunque fuera con un tráiler CG y sin consolas confirmadas. ¡Vive la France!

LAS CLAVES



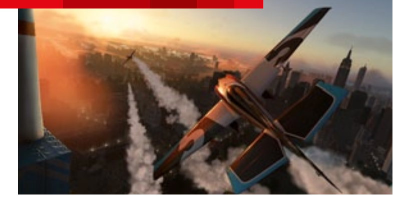
APOYO A SWITCH
Ya había anunciado *Rayman Legends* o *Steep* con anterioridad, y Ubi confirmó su confianza en Switch con *Mario + Rabbids* o el inédito *Starlink*.

SEGUROS DE VIDA
Entre octubre y febrero, Ubi lanzará *South Park: Retaguardia en peligro*, *Assassin's Creed* y *Far Cry 5*, tres garantías de éxito.



IP CON FIGURAS MODULARES
Starlink: Battle for Atlas, un juego de naves para PS4, One, PC y Switch, utilizará figuras que construiremos sobre el mando.

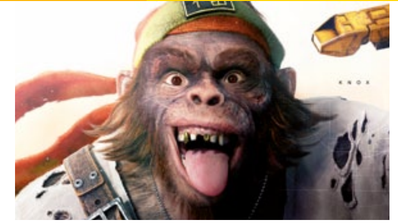
LOS JUEGOS



THE CREW 2
Se repetirá la ambientación en Estados Unidos, pero Ivory Tower ha ampliado sus miras a lo bestia y ya no sólo habrá carreras de coches y motos, sino también de avionetas, lanchas...



SKULL AND BONES
Las batallas navales serán la seña de identidad de esta IP desarrollada por Ubisoft Singapur e inspirada, innegablemente, por las que ya caracterizaron a *Assasin's Creed IV: Black Flag*.

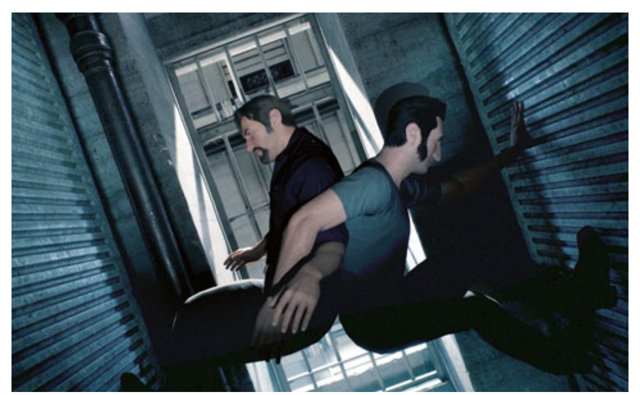


BEYOND GOOD AND EVIL 2
Michel Ancel, con los ojos lacrimosos, estuvo en la conferencia para mostrar por primera vez este esperado juego, cuyo desarrollo está compatibilizando con el de *WiLD*, ausente del E3.

EA

EL LADO OSCURO DEL E3

■ Janina Gavankar, que interpreta a Iden Versio, la protagonista de la campaña de *Battlefront II*, confirmó que los héroes y los mapas del juego serán gratuitos.



■ *A Way Out*, un juego a lo "Prison Break" desarrollado por el nuevo estudio Hazelight, fue muy alabado. Tendrá exploración, puzles, conducción, tiroteos...

Electronic Arts fue este año la encargada de dar el chupinazo del E3, pero su conferencia fue, sin duda, la más discreta.

Para empezar, se anunció *In the Name of the Tsar*, la expansión veraniega de *Battlefield 1*, que nos llevará al frente ruso. A renglón seguido, llegó el turno de los juegos deportivos, mayor negocio de la compañía, hasta el punto de que la propia conferencia había empezado con una tamborrada de músicos ataviados con camisetas de Tom Brady, la estrella de portada de *Madden NFL 18*. Así pues, se hizo hincapié en el modo Carrera de dicho título y en el de *FIFA 18*, ambos de corte cinematográfico, así como en el más terrenal de *NBA Live 18*, que supone un nuevo intento de resurrección de la mítica saga baloncestística. Luego, llegó el turno de *Need for Speed Payback*, un juego también marcadamente cinéfilo... y con brutales derribos a lo *Burnout*.

Huidas y exoesqueletos

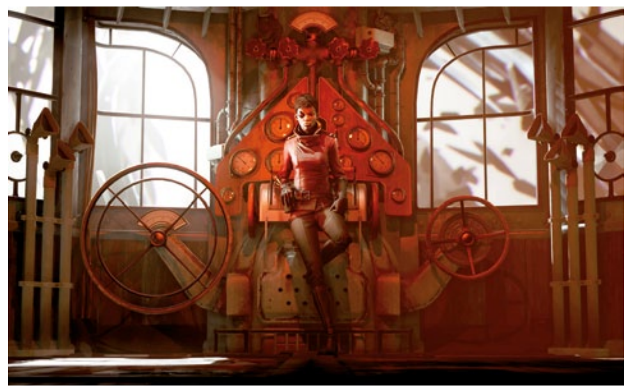
Hubo dos anuncios que dejaron un gran sabor de boca. El primero fue *A Way Out*, un juego de los creadores de *Brothers: A Tale of Two Sons*, construido sobre un cooperativo obligatorio (online o a pantalla partida), en el que el objetivo será huir de prisión, con mecánicas muy variadas. El segundo fue *Anthem*, el nuevo proyecto de BioWare (dirigido por el "equipo A" de Edmonton), que será un juego cooperativo en un gigantesco mundo abierto, al más puro estilo *Destiny*. La conferencia acabó con una pesada partida de media hora de *Battlefront II*. De los juegos de *Star Wars* de Visceral y Respawn, ni rastro... ■

BETHESDA

COMPAÑÍA CORTOPLACISTA



■ Pete Hines, vicepresidente de marketing de Bethesda, llevó la voz cantante de la conferencia, la más corta del E3, pero la más prolífica de cara a este otoño.



■ *Dishonored: La muerte del forastero* será una expansión independiente en la que Billie Lurke y su mentor Daud perseguirán al oscuro Forastero. Costará 30 €.

Bethesda tuvo conferencia por tercer año y, aunque las filtraciones previas la deslucieron un poco, demostró su gusto por los anuncios a muy corto plazo.

El evento fue relativamente breve, pero sirvió para mostrar un puñado de juegos de calidad. Para empezar, se reiteró el apoyo a la realidad virtual, con *Doom VFR* y *Fallout 4 VR*, ambos previstos para finales de año. El primero llegará tanto a PS VR como a HTC Vive, mientras que el segundo lo hará sólo al visor de Valve. Aparte, en la conferencia de PS4, se anunció *Skyrim VR*, para el visor de Sony.

No acabó ahí el protagonismo renovado del aclamado RPG, pues también se mostró su edición para Switch. Además, se anunció la adición de Creation Club para la *Special Edition* de PS4, One y PC (también para *Fallout 4*), que será una tienda donde comprar contenidos personalizados hechos por Bethesda o por la comunidad. No fue lo único de *The Elder Scrolls*: también estuvieron la expansión *Morrowind* de *TES Online* y la expansión *Heroes of Skyrim* para *TES Legends*. Por cierto, desdiciéndose respecto al E3 2016, se dijo que *TES VI* aún no está en desarrollo...

Mes y medio de juegazos

Tras una pequeña muestra de *Quake Champions*, aún sin fecha, llegaron los tres pelotazos de la conferencia. En sólo mes y medio, Bethesda lanzará la inesperada expansión independiente *Dishonored: La muerte del Forastero* (15 de septiembre) y los rumoreados *The Evil Within 2* (13 de octubre) y *Wolfenstein II* (27 de octubre). ■

SUPER MARIO ODYSSEY

UN TRIUNFAL VIAJE

Tráiler

■ SWITCH ■ NINTENDO ■ AVENTURA / PLATAFORMAS ■ 27 DE OCTUBRE

Para el debut de Mario en Switch, Nintendo está siguiendo el mismo camino que con *Breath of the Wild*. Así, en su sonada visita al E3, *Super Mario Odyssey* no sólo ha desvelado ya sus principales mecánicas de juego, sino que, además, hemos podido probarlo en sesiones de treinta minutos para quedarnos con la miel en los labios. Sin duda, ha sido uno de los juegazos del E3.

Muchos jugadores llevábamos pidiendo un Mario que heredara el espíritu de *Mario 64* o *Sunshine*, dos de las entregas más disruptoras del fontanero. Nos hemos tenido que "conformar" con *Mario Galaxy*, *New Mario*, *Mario 3D*, *Mario Maker*... pero nada de grandes mundos abiertos en los que las plataformas compartieran el estrellato con la exploración y nuevas mecánicas de juego. Pero, tras haber jugado a *Super Mario Odyssey*, os podemos garantizar que la espera ha merecido la pena. Estamos ante uno de los juegos más ambiciosos del fontanero, en el que muchos diseñadores de Nintendo, bajo la idea de sorprender, han puesto su granito de arena con ideas, mecánicas y locuras de todo tipo que van a dar a forma al Mario más "denso" de todos los tiempos. Pero "denso" no por su trama, sino por la cantidad de cosas que vamos a poder hacer. ¿Estáis listos para el viaje de vuestra vida?

Al rescate de Peach

Nintendo ha afirmado que aún no es el momento de desvelar el argumento del juego, pero, por lo que se ha podido ver, la princesa Peach volverá a estar en el centro. Todo apunta a que Bowser la ha secuestrado y planea una boda forzosa que Mario tendrá que impedir. Pero, lejos de retenerla en el Reino Champiñón, gracias a un barco volador, Bowser se esconderá en otros reinos. Mario, por su parte, conocerá a Cappy, una especie de "fantasma" (recuerda vagamente a los Boo) con la capacidad de poseer sombreros. Mario aceptará su ayuda y, juntos, gracias a la nave »



UN MARIO MÁS VERSÁTIL QUE NUNCA

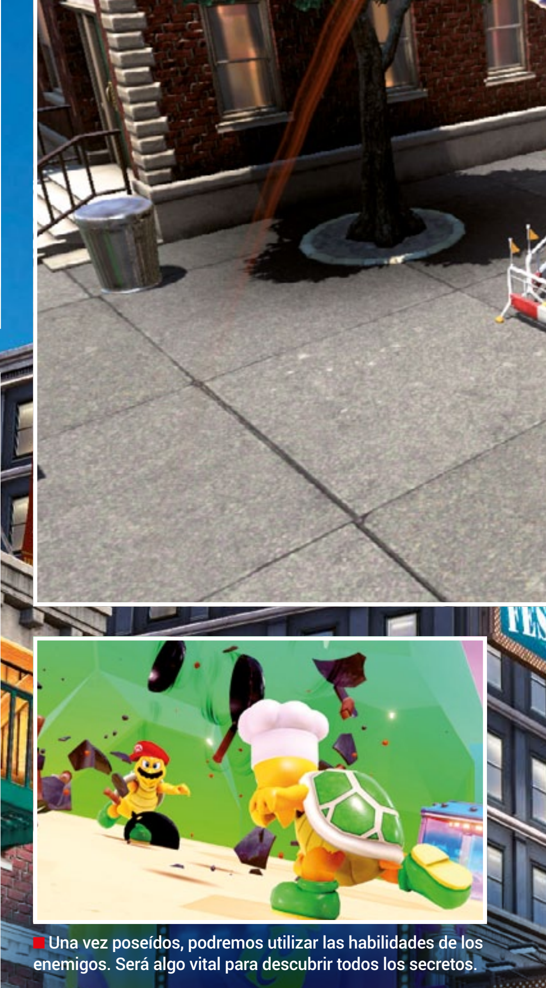
Gracias a Cappy y la gorra de Mario, podremos "poseer" a muchas criaturas para beneficiarnos de sus habilidades (todas pasarán a tener gorra y el bigote de Mario). Será el sustituto de los power up clásicos. Así, podremos poseer a los Goombas (con casco de obrero incluido) **(1)**, los Hammer Bros para lanzar martillos y otros objetos **(2)**, una llama para salir propulsado de cañones **(3)**, estatuas de la Isla de Pascua **(4)**, un vegetal con patas telescópicas (para llegar a zonas muy elevadas) **(5)**, un tanque **(6)**, los Bullet Bill (para acceder a zonas lejanas) **(7)**, un pez **(8)**, Chomp Cadenas (para romper paredes) **(9)** o un dinosaurio **(10)**, entre otros.



Super Mario Odyssey ofrecerá un planteamiento en la línea de *Mario 64* y *Sunshine*. Las acciones con el sombrero, un elemento central, se manejarán con el control por movimiento.

LAS LUNAS DE PODER SERÁN EL COLECCIONABLE CENTRAL Y HABRÁ MÁS QUE ESTRELLAS EN MARIO 64





» Odyssey, se embarcarán en un viaje en el que descubrirán nuevos reinos. Por el momento, se han confirmado siete (habrá más), cada uno con un "tema" de fondo. Así, la ciudad de New Donk será una réplica de Nueva York (con enormes rascacielos, tráfico...); desierto Tostarena será un paraje más árido, con reminiscencias de México; también habrá lugar para la fantasía, como Bonneton, un mundo en blanco y negro, con mucha niebla baja. Todos estos mundos tendrán en común varias cosas: no serán gigantescos al estilo *GTA*, pero sí lo suficientemente grandes como para tener checkpoints (y habrá viaje rápido entre ellos). Todos tendrán cientos de cosas para hacer, y premiarán explorar cada rincón, interactuar con cada elemento (saltar a la comba, encontrar un pasadizo, subir a lo más alto de un edificio...) o superar una zona de plataformeo. El premio por cada una de estas acciones será una Luna de Poder (que darán energía a nuestra nave Odyssey para viajar a otros reinos) y habrá muchas más que estrellas en *Mario 64* o soles en *Sunshine*. Conseguir una de estas lunas no nos sacará del reino como en los citados juegos, sino que podremos seguir explorando para conseguir más. Además, para plasmar el viaje de Mario, cada reino tendrá su propia moneda (siempre de color púrpura, pero con distinta forma, según el reino), con la que podremos comprar trajes en la correspondiente tienda. No todos serán cosméticos, ya que algunos, por ejemplo, nos permitirán acceder a algunas zonas. Y tranquilos, porque también habrá monedas doradas "convencionales"... aunque tendrán un uso distinto al habitual. En *Odyssey*, no habrá vidas como tal ni 1Ups, y, cada vez que "muramos", perderemos una cantidad. Un detalle más del aire fresco que promete traer.

¿Control por movimiento?

En la feria, todos los puestos para probar el juego tenían los dos Joy-Con separados de la consola. Según Nintendo, es la forma óptima de disfrutar del juego, ya que las acciones con el sombrero se ejecutan moviendo los Joy-Con (podemos lanzar el sombrero hacia arriba o abajo, efectuar ataques circulares, convertirlo en una plataforma unos instantes...). También podremos lanzar el sombrero con X e Y, aunque está por comprobar si podremos realizar todas las acciones con el control "tradicional". En cualquier caso, la respuesta de los Joy-Con es soberbia y, tras una breve adaptación, te desenvolverás de maravilla.

Por si todo esto no fuera lo suficientemente maravilloso por sí mismo, el juego contará con una opción cooperativa, para que un segundo jugador empuñe un Joy-Con y controle a Cappy, recogiendo objetos y atacando a los enemigos. Pinta tremendamente bien, y eso es genial. ■

Una vez poseídos, podremos utilizar las habilidades de los enemigos. Será algo vital para descubrir todos los secretos.

Las Lunas de Poder, que obtendremos por realizar acciones de todo tipo, serán el combustible para mover la nave.



El Mario con el que soñábamos desde hace años

Super Mario Odyssey lleva en desarrollo desde 2013, cuando se lanzó *Super Mario 3D World*, cuatro años en los que Nintendo ha cocinado a fuego muy lento sus mejores ideas. Y se nota. Los treinta minutos que se pudieron jugar nos han dejado con ganas de mucho más, como nos pasó con *Breath of the Wild* el año pasado. Es un título que promete arrasar estas Navidades.





PASADO, PRESENTE Y FUTURO DE LOS PLATAFORMAS DE MARIO

Los reinos de *Odyssey* serán tan densos de cosas para ver y hacer que, en un mismo mundo, se darán la mano todos los tipos de plataformas que hemos visto en los más de treinta años de Mario...



HOMENAJES 2D

Con determinadas habilidades, podremos protagonizar algunas zonas propias de un Mario 2D puro y duro, al tiempo que nos metemos en una pared al estilo *A Link Between Worlds*. Cambia hasta la estética de Mario...



MIRANDO AL FUTURO

Las habilidades que otorgan algunos enemigos llevan las posibilidades del plataformeo a un nuevo nivel. Aquí, por ejemplo, trepamos a toda pastilla por la fachada de un edificio, que puede conducir a una zona secreta.

SUPER MARIO ODYSSEY HA CONVENCIDO A TODO EL QUE LO HA PROBADO: SE TRATA DE UN JUEGO ESPECIAL



New Donk tendrá por alcaldesa a Pauline, quien canta el fabuloso tema central. En la urbe, nos esperan, además, tareas como derrotar a este enemigo con un tanque.



Estéticamente, cada reino será de su padre de y de su madre. En Bonneton, por ejemplo, primarán el color blanco y el negro, junto con una densa neblina en la superficie.

NUEVOS AMiiBO

Coincidiendo con el lanzamiento del juego, Nintendo también lanzará una nueva serie de figuras amiibo que, entre otras cosas, desbloquearán nuevos trajes. También habrá figuras centradas en los enemigos, como los Goomba o Hammer Boy.



ASSASSIN'S CREED ORIGINS

LA MOMIA VUELVE A VIVIR

Gameplay

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ UBISOFT MONTREAL ■ AVENTURA ■ 27 DE OCTUBRE



Tras sacarle hasta el último órgano con ocho entregas canónicas entre 2009 y 2015, Ubisoft decidió embalsamar el cuerpo de *Assassin's Creed* y, ahora, su faraón particular vuelve de entre los muertos en plenitud.

Como se había rumoreado desde hace tiempo, el subtítulo de la nueva entrega, que ha contado con un desarrollo de tres años, es *Origins* y nos llevará de visita turística al antiguo Egipto. El protagonista será Bayek, el último miembro de los Medjay, guardias que protegían las comunidades del reino. El viaje temporal más largo de la saga puede ser también el más interesante, pues se contará la creación de la Hermandad por parte del propio Bayek, que podría no ser el único personaje jugable... Aún no sabemos si habrá un hilo conductor en el presente a través del Animus o quiénes serán los enemigos, pues la orden templaria no se fundó hasta la Edad Media, pero esperamos detalles del Fruto del Edén y los Precursores.

Frente a lo que pudiera pensarse, Ubisoft Montreal asegura que ésta será la ambientación más variada de la saga. No todo serán desiertos y arena, sino que habrá enclaves como la ciudad de Menfis, el Faro de Alejandría o, por supuesto, el interior de las pirámides. Además, tendremos el Delta del Nilo o pantanos, por los que podremos navegar y bucear con gran libertad.

Un jeroglífico por descifrar

Dada la periodicidad anual, muchas de las entregas recientes de *Assassin's Creed* llegaron a las tiendas sin capacidad de sorpresa o sin pulir, pero, por suerte, gracias al año de barbecho, Ubisoft Montreal no tiene excusa esta vez. No podemos profetizar hipotéticos bugs, pero sí podemos asegurar ya que *Origins* traerá consigo una revolución. Se mantienen muchas de las señas de identidad de la serie, como el parkour o la hoja oculta, pero se han reideado muchas premisas jugables. Para empezar, el mundo abierto es »

UNA REVOLUCIÓN CON CARÁCTER RETROACTIVO



MAESTRO DE ARMAS

El sistema de combate se ha rehecho y combinará ataques y fintas cuerpo a cuerpo, con espadas o lanzas, y movimientos a distancia, con arco y escudo.



A CAMELLO Y A CABALLO

El mundo abierto de Egipto dará más opciones que el de Londres o París, algo ejemplificado en el uso de animales como monturas o en las barcas fluviales.



MÁS SEMILLAS ROLERAS

Habrá un árbol de habilidades con tres ramas y tanto las armas como los atuendos tendrán 40 niveles, de modo que se obtendrán comprando o saqueando.



Las pirámides de Keops, Kefrén y Micerino lucirán los revestimientos de oro que tenían al ser erigidas, pues *Origins* se ambientará en el Egipto ptolemaico.

TRAS SER EMBALSAMADA, LA SAGA ASSASSIN'S CREED VOLVERÁ A LA VIDA CON SU ENTREGA MÁS AMBICIOSA

Los animales salvajes tendrán una gran presencia. Los leones, los hipopótamos y los cocodrilos serán sólo algunos de los peligros que encontraremos en las orillas del Nilo.

EGIPTO, QUÉ JUGABLE ERES

EL ÁGUILA Y EL NILO

Estos símbolos egipcios se reflejarán en la jugabilidad. Podremos encarnar a un ave para inspeccionar el terreno desde las alturas y el famoso río se podrá navegar en faluca.

MENFIS Y ALEJANDRÍA

La ciudad de Menfis será el principal enclave del juego, pero parece que también visitaremos el Faro y la Biblioteca de Alejandría, la Esfinge... Ubisoft tenía una mina de oro esta vez.

TUMBAS-MAZMORRAS

Esta entrega recuperará uno de los mejores elementos de los *Assassin's Creed* protagonizados por Ezio: las mazmorras, que estarán ubicadas en sitios como las pirámides.

Los paisajes serán de los mejores de la saga. No sólo habrá dunas, sino también pantanos, oasis, desiertos rocosos... Y se podrá bucear.

» más similar al de RPG como *Skyrim* o *The Witcher*. El minimapa ha desaparecido para dejar paso a una brújula en la parte superior de la pantalla, y las distancias serán tan vastas que podremos cabalgar libremente a caballo o a camello. Además, Bayek contará con un águila llamada Senu, que podremos manejar para ver los escenarios a vista de pájaro y marcar la posición de los enemigos o localizar los puntos de interés, en la línea de las típicas atalayas.

Otro punto capital que se ha reinventado son los combates. Seguirá premiándose el sigilo, pero parece haberse abierto la mano para que podamos resolver más situaciones por las bravas. Los enemigos ya no aguardarán turno para que les rebanemos el pescuezo sin miramientos, sino que serán más pendencieros, pero lo verdaderamente importante es que Bayek será un luchador muy hábil. Así, los contraataques ya no serán la piedra angular, sino que primarán más las fintas o el uso de un escudo. Aparte, habrá una barra de adrenalina que permitirá liberar ataques con gran furia. Entre las armas, habrá arcos y lanzas, principalmente, pero también será muy útil un arco con el que podremos lanzar varias flechas simultánes. Para explotar los combates, habrá también una especie de coliseo con gladiadores en los que nos enfrentaremos a algunos minijefes duros de roer.

Para completar la resurrección, se ha potenciado el componente rolero. Habrá un árbol de habilidades con tres ramas que podremos mejorar independientemente, las armas y los atuendos tendrán hasta 40 niveles y podremos rapiñar infinidad de objetos, así como crear otros.

Por Osiris y por Apis

Los paisajes serán un oasis visual. Ubisoft se ha gustado imaginando cómo lucirían los grandes monumentos de Egipto hace 2.000 años, como las pirámides o la Esfinge, además de algunos que ya ni existen, como el Faro de Alejandría. Los rostros serán algo más discretos. Esperemos que *Origins* reine cual Tutankamón. ■

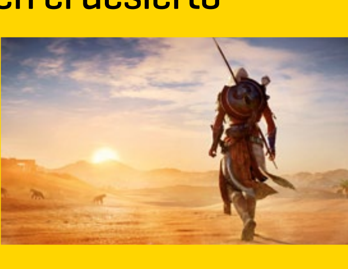
799 EUROS

El juego contará con una edición limitada que incluirá una figura de Bayek de 73 centímetros, un mapa, un amuleto, un libro de arte, cuatro litografías, la banda sonora, el juego en una caja metálica y el pase de temporada. Si tenéis más oro que un faraón, sólo hay 999 unidades...

OPINIÓN

El final de la larga travesía en el desierto

Ubisoft ha encontrado la tierra prometida en el lugar del que huyeron los israelitas. Nunca cayó en el desastre, pero la saga se desinfló considerablemente tras la inolvidable trilogía protagonizada por Ezio Auditore. La ambientación en Egipto es magnífica, se han renovado las mecánicas y conocer la génesis de la hermandad es motivo suficiente para creer en la resurrección del faraón.

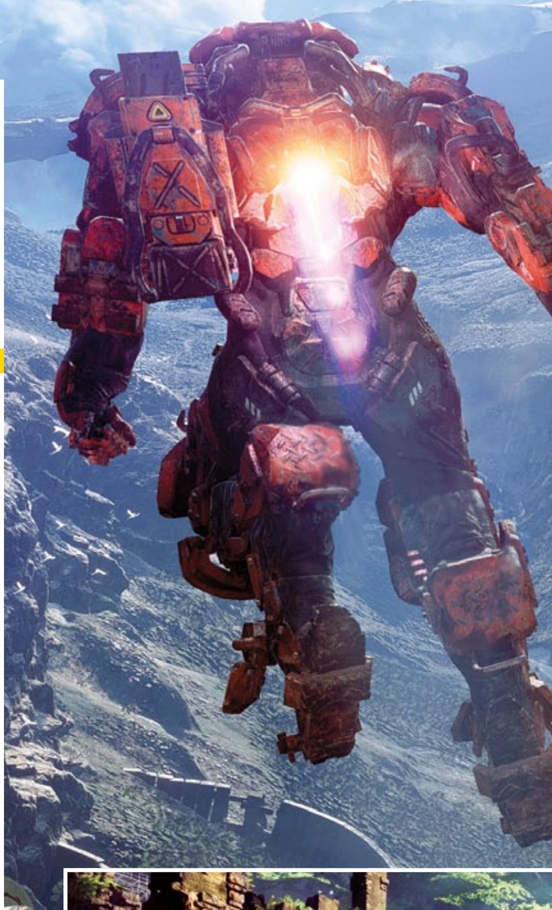



ANTHEM



UNIVERSO POR DESCUBRIR

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ BIOWARE ■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ OTOÑO DE 2018



EA lo anunció tímidamente en su conferencia y, al día siguiente, Microsoft lo enseñó en la suya, dejando entrever quizás un acuerdo para ofrecer una versión mejorada para Xbox One X o algún contenido exclusivo.

Anthem es la nueva IP de BioWare, en concreto del estudio principal en Edmonton, y, con él, va a cambiar de registro. Ellos lo definen como una aventura de acción, aunque seguirá habiendo un importante componente rolero. Con él, nos van a transportar a un enigmático universo, en concreto a un remoto planeta en el que la humanidad convive con todo tipo de monstruos, separados, eso sí, por una colosal estructura conocida como "el muro". Gracias a unos exotrajes denominados Javelins, los valientes hombres que los pilotan (conocidos como Freelancers) tienen una oportunidad de ayudar a que la humanidad siga sobreviviendo. Estos exoesqueletos se podrán personalizar con distintas habilidades y armamento. Podrán volar, correr a toda pastilla sobre la superficie, lanzar cohetes... Sobre la historia, BioWare no ha desvelado gran cosa, más allá de que habrá una "amenaza" mayor que los monstruos y que nuestras decisiones afectarán al avance de la aventura... y poco más.

A la hora de jugar, mucha gente está haciendo ya comparaciones con *Destiny*, no sin razón: será un juego con un marcado componente online y que nos permitirá disfrutar de las misiones con hasta tres amigos. Habrá "looteo" de nuevas armas e ítems que encontraremos por el entorno. Y, por supuesto, acción a raudales... aunque también habrá diferencias importantes con el juego de Bungie. La primera es que, aquí, nos espera un mundo abierto de verdad, en el que podremos explorar las tres dimensiones del planeta, incluidos los fondos marinos, los cielos o cuevas. La segunda es que seguiremos toda esta acción desde una perspectiva en tercera persona. También hay detalles como que, mientras exploramos el planeta, podrán sucederse diversos eventos aleatorios, en los que intervendrán desde distintos monstruos a enemigos menores armados.

Viaje a lo desconocido

Lo cierto es que *Anthem* nos ha convencido con su parcela técnica y sus misterios... y eso que hemos visto más bien poco. Para ser concretos, una misión en la que debíamos rescatar a otros Freelancers. No sabemos por qué la humanidad ha ido a parar a ese planeta (de apariencia tropical, al estilo "Avatar"), ni qué ha pasado con el antiguo mundo... Tampoco sabemos si habrá más planetas o toda la acción transcurrirá en el mismo, pero, gracias a misteriosas pinceladas como las tormentas Shaper (un fenómeno que parece teletransportarnos a otro lugar), *Anthem* promete agasajarnos con todo tipo de sorpresas. Lo único malo es que, para degustarlas, habrá que esperar a otoño de 2018, por lo que es probable que volvamos a verlo en el E3 del año que viene y, muy probablemente, antes y después también... ■



OPINIÓN

A *Destiny 2* le ha salido un competidor...

Aunque llegará un año más tarde, parece que Bungie y *Destiny 2* tienen un nuevo competidor, y es que *Anthem* parece incidir en algunos aspectos similares, como el juego cooperativo para acometer misiones o el "rapiñe" de ítems y objetos. Eso sí, su enfoque de mundo abierto, la lucha contra criaturas salvajes y poder explorar un planeta con eventos aleatorios lo hacen muy atractivo.





Nuestro Javelin nos permitirá sobrevolar los mundos, correr a grandes velocidades y equipar distintas armas y habilidades.

La acción será en tercera persona, aunque, a la hora de disparar, la cámara se situará al hombro.

ANTHEM FUE LA APUESTA DE EA EN EL E3, TRAS DESVELAR FIFA, NFS...

El "looteo" será también clave. Podremos coger piezas, armas y equipo, en algunos casos tras superar eventos aleatorios.

El guión es de Drew Karpyshyn, que ya firmó el de *Caballeros de la Antigua República* y el de los dos primeros *Mass Effect*.

THE EVIL WITHIN 2







VUELTA AL HORROR

■ PS4, ONE Y PC ■ TANGO GAMEWORKS ■ SURVIVAL HORROR ■ 13 DE OCTUBRE



Shinji Mikami y su estudio Tango Gameworks han regresado al retorcido universo de *The Evil Within*, que volverá reforzado con nuevas criaturas, mecánicas, escenarios y sustos para meternos el miedo en el cuerpo.

La historia transcurrirá tres años después del original y recuperará a su protagonista, Sebastian Castellanos. Tras el enigmático final de *TEW* y los datos que desvelaban los DLC —de los que no diremos nada para quien no los haya jugado—, Sebastian intentará encontrar respuestas, que le llegarán gracias a su antigua compañera, Julie Kidman, quien le desvela que su hija Lily sigue viva. Para rescatarla, tendrá que volver a utilizar el proyecto STEM (la retorcida máquina que nos permitía entrar en la mente de otras personas) y adentrarse en un mundo en el que una secta religiosa o un despiadado asesino son sólo una parte de sus males. Por suerte, esta vez, no estaremos solos: Kidman nos dará un walkie talkie especial que, entre otras cosas, nos permitirá seguir el rastro de Lily y, sobre todo, estar conectados con el mundo real. Porque lo que nos espera en el onírico promete ser más terrorífico que nunca. Preparaos para una buena ración de respingos, situaciones intensas, inesperados ruidos, objetos que se mueven, enemigos que aparecen hasta por el techo... La tensión estará por las nubes.

Las novedades tocarán todos los palos y, por ejemplo, aquí no estaremos confinados en un psiquiátrico (desde el que accedíamos a cada nivel y mejorábamos a Sebastian). En su lugar, nos encontraremos con un mundo central más grande, la ciudad Union, donde nos esperan edificios para visitar y muchos secretos. No será el único mapeado "abierto", ya que el juego alternará entre niveles más lineales (donde jugará con ambientaciones y momentos más opresivos, como una mansión o un regreso al psiquiátrico) y zonas más amplias, con más enemigos y acción. Dentro de esto último, los primeros tráilers y demos nos han dejado entrever algunas de las novedades: Sebastian podrá esquivar ataques, utilizar un machete (incluyendo eliminaciones sigilosas), girar 180º rápidamente... y, por supuesto, usar armas de fuego, desde su clásica pistola a la típica ballesta agonía.

El terror tiene formas

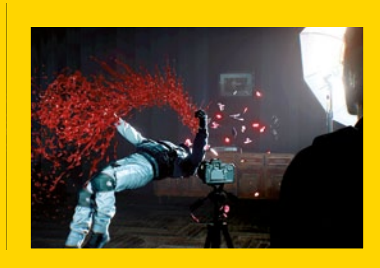
Con ellas, podrá plantar cara a los nuevos y variados enemigos, incluidos muchos más jefes y mid-bosses que en el primero, de todos los tamaños y formas, así como reinterpretaciones de viejos conocidos, como Laura, la "tiparraca" de brazos, piernas y pelos largos que nos hacía la vida imposible en *The Evil Within*.

Pero, sin duda alguna, lo que más nos ha gustado es su ambientación, más desquiciada, que jugará mucho más y mejor con la baza de estar en un mundo irreal, donde todo es posible. Un retorcido mundo que, de verdad, promete meternos el miedo en el cuerpo este mismo octubre. ■

OPINIÓN

Un deseado regreso al verdadero horror

Desde hacía meses, se venía rumoreando su existencia y, tras su presentación, lo cierto es que pinta mucho mejor que el original. *TEW2* promete explotar más la faceta irreal de su universo y jugará mucho más con el jugador, con entornos cambiantes, inexplicables hechos irreales, ambientaciones mucho más agobiantes y terror más psicológico. El regreso de los puzles o una acción enriquecida harán el resto. ¡Y, además, sale dentro de muy poco!

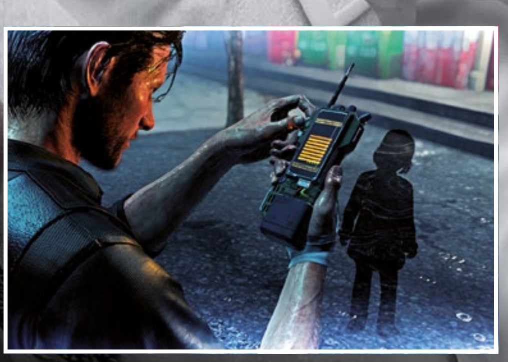



La acción seguirá estando muy presente e, incluso, volveremos a manejar armas conocidas, como esta ballesta.

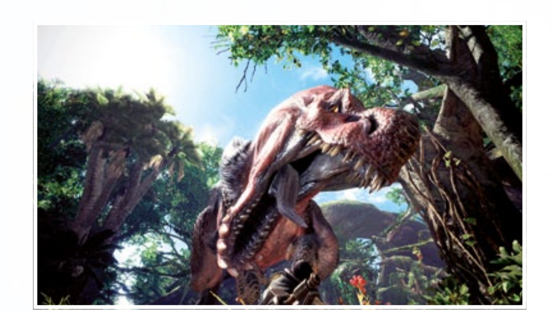

La ciudad Union será el nuevo "mundo central". ¿Qué es ese gigantesco ojo que nos vigila? Las paranoias estarán a la orden del día...

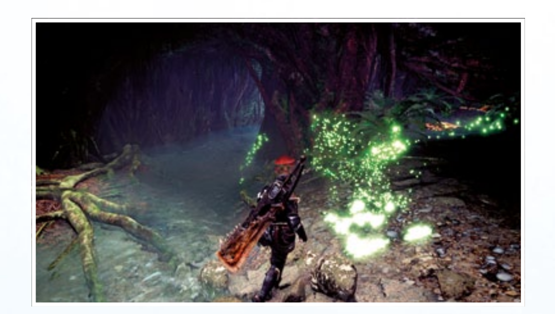

Los enemigos "humanoides" serán distintos. El líquido blanco que derraman parece ligarlos, de algún modo, con el proyecto STEM.

THE EVIL WITHIN 2 JUGARÁ MÁS CON LO IRREAL... Y EL TERROR


El walkie talkie que nos entrega Kidman nos permitirá estar en contacto con el mundo real, detectar "presencias" y más...









MONSTER HUNTER WORLD

Tráiler

CACERÍA SIN FRONTERAS

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ CAPCOM ■ ROL ■ PRINCIPIOS DE 2018 (MÁS TARDE EN PC)

Capcom sorprendió con el anuncio de un nuevo *Monster Hunter*, que será de sobremesa, multiplataforma... y el primero que se lance a la vez en todo el mundo.

Tras varios años de exclusividad para consolas de Nintendo (vínculo renovado recientemente con el anuncio de *XX* para Switch, sólo confirmado para Japón), la saga volverá al salón de casa. Este movimiento no sólo supone el regreso a una consola de Sony, sino también el debut en una de Microsoft (sin contar *Frontier* para 360, inédito aquí). El movimiento es interesante, pues la saga se ganó el éxito en PSP y 3DS, pero esto supone buscar otro público, con el añadido de que el juego saldrá en Occidente el mismo día que en Japón. En relación con eso, será también la primera vez que podamos compartir caza con usuarios nipones, pues los servidores estarán unificados.

Ecosistemas con vida extra

Monster Hunter World será una entrega plagada de novedades, gracias al salto técnico que permitirá el hecho de trabajar con hardware más potente. Para empezar, ya no habrá tiempos de carga que separen las distintas áreas de cada ecosistema y se ha añadido un ciclo día-noche dinámico. Además, muchos elementos de los escenarios serán interactivos: por ejemplo, habrá rocas y árboles que se derrumbarán y herirán a los monstruos, mientras que la vegetación podrá usarse como camuflaje, para inmovilizar a las criaturas... Éstas serán también más creíbles, y se enzarzarán entre ellas, lo que podremos usar en nuestro beneficio.

Como siempre, tendremos que crear un cazador y elegir entre catorce armas de manejo dispar. Recolectando partes de monstruos, podremos forjar equipamiento cada vez mejor. Por ahora, sólo hay confirmados dos: el sempiterno Rathalos y el inédito Anjanath, que será una especie de tiranosaurio con una mandíbula descomunal. La jugabilidad será más fluida que nunca, pues, al montar sobre las presas, podremos movernos y atacar donde más les duela. Pero lo más novedoso es un gancho que permitirá agarrarse a árboles e, incluso, a criaturas que emprendan el vuelo por los cielos. ■





Los ecosistemas serán mucho más interactivos y vivos. Los monstruos podrán enredarse en zarzas y se pelearán entre ellos, habrá desprendimientos de rocas, podremos saltar por lianas...

Se han introducido mecánicas de sigilo, como la de camuflarse entre la vegetación para que los monstruos pasen por alto nuestra hostil presencia.

LA SAGA VUELVE A LA SOBREMESA CON UN TÍTULO MULTIPLATAFORMA

OPINIÓN

La primera cacería sin cotos vedados

El regreso a consolas de sobremesa le sentará de maravilla a la saga, que llevaba usando el mismo corazón técnico prácticamente desde los tiempos de PS2 y PSP. Habrá que ver cuántos monstruos grandes y ecosistemas incluye, pero las novedades jugables son muy significativas, y no tendremos que esperar meses o años para disfrutarlo en Occidente. Su cooperativo online para cuatro será un festín de diversión.

Tráiler

FORZA MOTORSPORT 7

OTRO BANDERAZO DE SALIDA

■ XBOX ONE Y PC ■ TURN 10 STUDIOS ■ VELOCIDAD ■ 3 DE OCTUBRE

Como sucediera con el primer modelo de Xbox One, Turn 10 se encargará de llenar el primer depósito de gasolina de X con otro simulador.

La saga *Forza Motorsport* empieza a estar un poco sobreexplotada (lleva siete entregas en doce años), pero se ha convertido en el mayor baluarte de Microsoft, y lo cierto es que Turn 10 la mima de una forma intachable. Dan Greenawalt y su equipo han puesto un gran empeño en esta nueva iteración, que, además de ofrecer una gran experiencia para un jugador, aprovechará el creciente tirón de los eSports. Se pondrá a la venta el 3 de octubre, un mes antes que Xbox One X, pero será el primer exclusivo que la exprima, a 4K y 60 fps.

Un simulador muy trabajado

El garaje será inmensamente superior al de cualquier otro juego de velocidad actual, merced a 700 coches cuyos detalles se podrán observar en el modo Forzavista, entre los que se contará la mayor colección vista de Ferraris, Lamborghinis... y Porsches, ahora que la licencia ha dejado de ser exclusiva de *Need for Speed*. Como novedad, habrá carreras de camiones y bólidos clásicos. Además, podremos personalizar al piloto con diversos accesorios. También el control será configurable y, de nuevo, explotará la vibración de los gatillos del mando de Xbox One como nadie.

Habrá treinta localizaciones, entre las que debutará una increíble carretera en el desierto de Dubái (ojo al efecto de la arena movida por el viento). Eso sí, parece que sólo habrá cuatro nuevas respecto a *Forza 6*, que tuvo veintiséis... Lo bueno es que, esta vez sí, la climatología será dinámica (aunque empecemos en seco, podrá romper a llover), igual que la hora del día, lo que permitirá ver cielos crepusculares de infarto. Además, habrá efectos como vibraciones de la cámara o traqueteos de la carrocería. ■



■ *Forza 6* introdujo la lluvia y las carreras de noche, pero no eran dinámicas. Por suerte, en esta entrega, sí que lo serán.



■ El juego llegará antes que Xbox One X, pero será el primero que dé rienda suelta a los caballos de su potente motor.

OPINIÓN

Estandarte de Xbox One X

Turn 10 nunca defrauda en lo que a materia técnica se refiere, y *Forza 7* será digno del Porsche de su portada, por fin con ciclo día-noche y lluvia dinámicos o 700 coches recreados al detalle. Eso sí, sólo habrá cuatro localizaciones nuevas respecto a *Forza 6*.

BLAZKOWICZ ESPERA UN HIJO, ASÍ QUE LOS NAZIS DEBEN MORIR

WOLFENSTEIN II
THE NEW COLOSSUS
OTRA REVOLUCIÓN AMERICANA

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ MACHINEGAMES ■ SHOOTER ■ 27 DE OCTUBRE

Bethesda ha hecho muchas cosas buenas, pero su mayor éxito en esta generación ha sido dar nueva descendencia a los padres del shooter subjetivo: *Doom*, *Quake* y *Wolfenstein*.

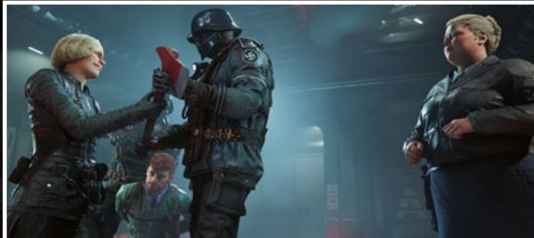
Mientras id Software continúa trabajando en *Quake Champions*, el juego multijugador para PC, la compañía ha vuelto a confiar en los suecos de MachineGames para desarrollar *Wolfenstein II*, polo opuesto basado en una campaña para un jugador. El 27 de octubre, William Joseph Blazkowicz se las volverá a tener tiesas con los acólitos de Hitler.

Bajo el yugo del III Reich

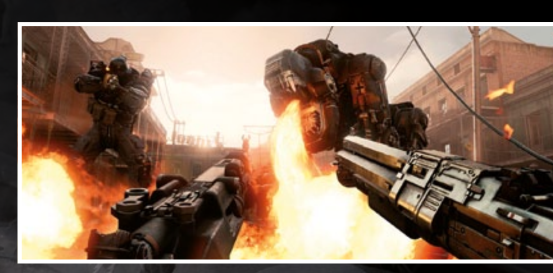
Estados Unidos ha sido siempre el paradigma de la libertad, y es clave en el planteamiento de esta secuela, ambientada en un pasado alternativo en el que los nazis no sólo han ganado la II Guerra Mundial, sino que han invadido la tierra del Tío Sam. Así, Blazkowicz se embarcará en una misión para reunir a miembros de la resistencia y liderar una segunda revolución americana. Con una estética que mezclará la iconografía de los años 60 con la monstruosa tecnología del III Reich, visitaremos lugares tan icónicos como Roswell (¿habrá ovnis?), una Manhattan en ruinas o una Nueva Orleans inundada. La narrativa, con su crudeza y su particular humor, se verá beneficiada por el hecho de que Anya, la novia de BJ, esté encinta.

La jugabilidad volverá a ser frenética. Podremos empuñar armas de fuego a dos manos, como pistolas, ametralladoras o un cañón láser. Además, tendremos un hacha que dejará todo tipo de estropicios sobre el ejército invasor, formado por soldados acorazados e incontables robots, como perros escupefuego. Gracias al motor id Tech 6, el juego lucirá mucho mejor que *The New Order*, y la banda sonora sesentera promete. ■

■ El juego se ambientará en Estados Unidos en los años 60, y lo pintoresco de la época se fusionará con la simbología nazi.



■ Frau Engels (sí, ella) volverá a ser el azote de Blazkowicz. Seguirá tan desquiciada y violenta como en *The New Order*.



■ El ejército nazi nos hará sudar tinta estadounidense, pero podremos empuñar dos armas para hacerle tragar plomo.

OPINIÓN

A pecho descubierto

Con tanto shooter online, es muy de agradecer que Bethesda vuelva a apostar por otra campaña de la vieja escuela, construida sobre una narrativa y una ambientación tan cuidadas. La resistente piel de BJ Blazkowicz aguarda a la vuelta de la esquina para otro frenesí de balazos contra el ejército nazi.

Gameplay

METRO EXODUS

REGRESO AL APOCALIPSIS RUSO

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ 4A GAMES ■ SHOOTER ■ 2018

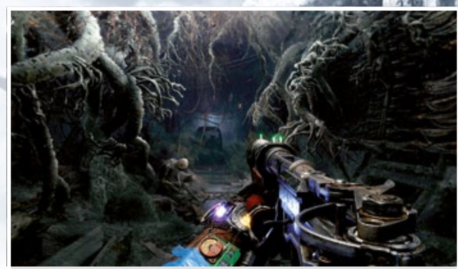
Dmitri Glujovski es el creador de *Metro*, una saga de novelas que también ha dado lugar a dos juegos de culto: *Metro 2033* y *Metro: Last Light*. En 2018, volveremos a viajar a la Rusia postapocalíptica, en la que promete ser la entrega más grandiosa de toda la serie.

Artyom, protagonista esencial de la saga *Metro*, es la viva imagen de la mala suerte. Tras sobrevivir en las catacumbas de Moscú y haber afrontado los peligros de la superficie, este atribulado héroe no tiene más remedio que migrar al Este, en busca de un nuevo lugar donde poder subsistir.

Supervivencia: ése es el tema principal de la serie *Metro*, y también de esta nueva entrega. El éxodo de Artyom le obliga a atravesar una Moscú en ruinas, donde a cada paso hay una amenaza: criaturas mutantes, enemigos humanos y, como novedad central, el cambio de estaciones. *Metro Exodus* abarca un año entero, desde una primavera falsamente apacible hasta el durísimo invierno nuclear; y todo con ciclo día-noche y meteorología dinámica. Las inclemencias del tiempo alterarán los escenarios, pero también afectarán al comportamiento de los enemigos y al propio desarrollo del juego.

Supervivencia extrema

Los elementos de rol de la saga han sido expandidos. Por ejemplo, la supervivencia de nuestros compañeros Spartans va a estar ligada a las decisiones que tomemos. También será fundamental localizar recursos con los que fabricar nuevas armas o mejorar nuestro inventario. Esta búsqueda de equipamiento será uno de los grandes alicientes de la exploración, que tendrá toques de sandbox con niveles no lineales, pero sin llegar a ser un mundo abierto. Una variedad que mezclará los escenarios subterráneos con ciudades en ruinas o zonas naturales. Con *Metro Exodus*, los lugares y las situaciones descritas en las novelas serán una realidad jugable y visualmente espectacular. ■



■ *Metro Exodus* va apostar por la variedad en los escenarios: desde cavernas a zonas de campo y vastas ciudades.



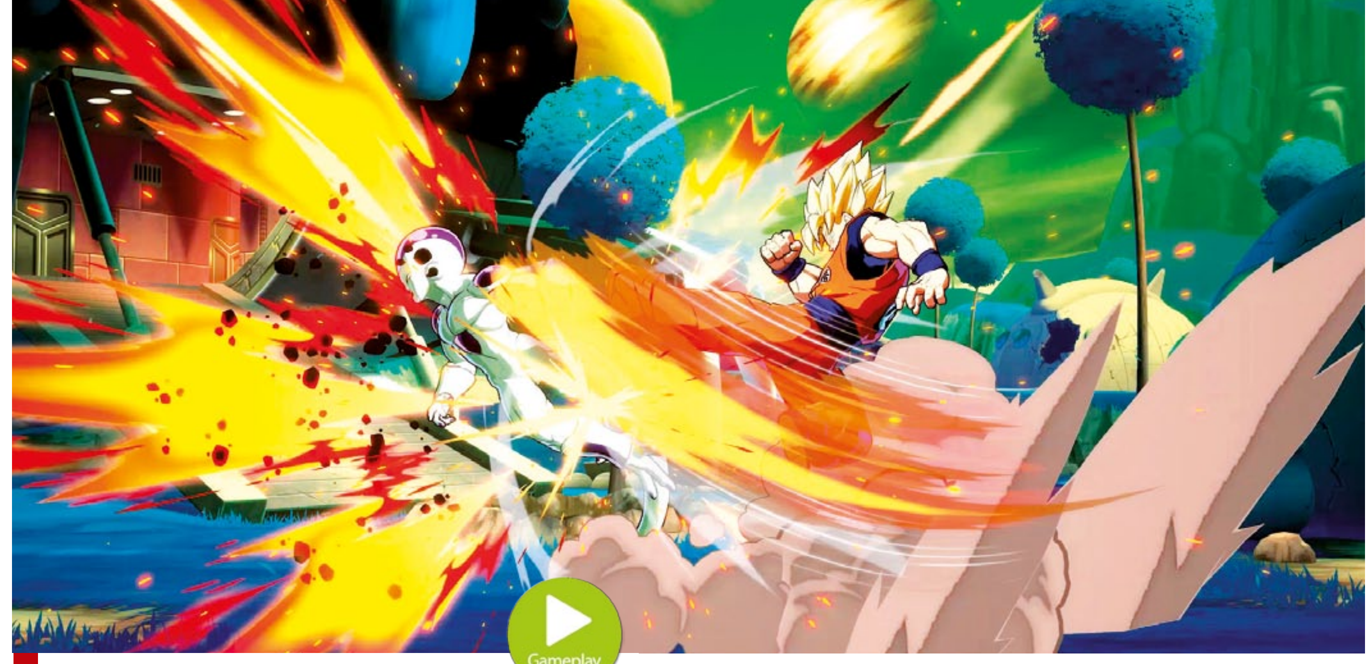
■ El cambio de estación y las inclemencias de la meteorología dinámica dejarán su huella en los escenarios.

OPINIÓN

Un regreso celebrado

La vuelta de la saga *Metro* ha sido una de las sorpresas más gratas del E3 2017, pero es que, además, fue un retorno por todo lo alto, con una demostración en tiempo real que nos dejó boquiabiertos. Esperemos que no haya el temido "downgrade" en el juego final.

Freezer y Goku van a protagonizar su pelea más espectacular, pero, esta vez, lo harán formando equipos de tres personajes.



Gameplay

Tráiler

DRAGON BALL FIGHTERZ

LA ESTRELLA DEL E3

PS4, ONE Y PC · ARC SYSTEM WORKS · LUCHA · 2018

Las redes sociales y el "boca a oreja" han hecho de *Dragon Ball FighterZ* una de las revelaciones del E3 2017. ¿Su secreto? Unos combates alucinantes con un apartado visual que, por momentos, llega a superar al anime original.

Los responsables del próximo título de *Dragon Ball* son Arc System Works, y los seguidores de la saga no podrían estar más de enhorabuena. Hablamos del estudio detrás de series como *Guilty Gear* o *BlazBlue*, caracterizadas no sólo por sus elaboradísimos gráficos, sino también por una jugabilidad profunda y compleja, que ha hecho de ASW la referencia para los fans más "hardcore" de los juegos de lucha.

Un auténtico delirio visual

En *Dragon Ball FighterZ*, libraremos combates con equipos de tres luchadores. En cualquier momento, podremos cambiar de personaje, e incluso usarlos para ataques combinados o pelear en grupo. A falta de conocer el plantel completo de personajes, sabemos que no faltarán a la cita Goku, Vegeta, Gohan, Freezer, Célula o Majin Boo. Otra de las grandes novedades es que se abandona el movimiento 3D de sagas como *Xenoverse*, en favor de un estilo 2.5D: peleas en dos dimensiones, con movimiento tridimensional de la cámara para momentos espectaculares, como las transformaciones en Súper Saiyan o los ataques más poderosos (los entornos se destruirán). Esto permitirá que los combates se libren de forma más rápida e intensa, sin tiempos muertos, dejando unos enfrentamientos impresionantes, gracias, en parte, a unos personajes modelados con tal maestría que parecen sacados del anime.





La fluidez de los combates es increíble, y permite encadenar a toda velocidad combos, ataques especiales y transformaciones. La pelea no se detiene ni siquiera al entrar otro luchador.

OPINIÓN

El juego de Dragon Ball que nos merecemos

La saga Dragon Ball ha tenido juegos de lucha que han oscilado entre lo aceptable y lo mediocre. Pero esa tendencia promete romperse de una vez por todas gracias a Arc System Works. *Dragon Ball FighterZ* puede ser el título más grandioso de la serie, tanto en lo visual como en lo jugable.

Tráiler

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

LOS CONEJOS INVADEN A MARIO

■ SWITCH ■ UBISOFT ■ ROL ■ 29 DE AGOSTO

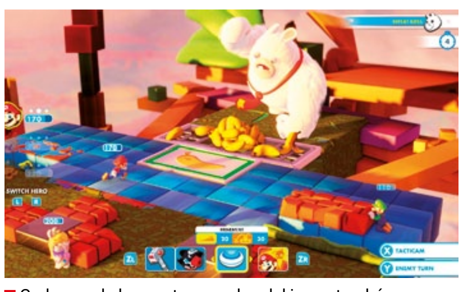
Aunque hacía tiempo que se había filtrado, a muchos les costaba creerlo: ¿Un juego que mezclaba a Mario y compañía con los Rabbids de Ubisoft? El mismísimo Shigeru Miyamoto participó en la conferencia de la compañía francesa para confirmar que estamos a punto de disfrutarlo.

Un extraño vórtice ha provocado una invasión de Rabbids en el Reino Champiñón. Para impedir que estos liantes se carguen el reino, Mario debe combatir a los conejos por todos los medios. Contará con la ayuda de Peach, Luigi y Yoshi, así como de cuatro Rabbids que, disfrazados de Mario y sus amigos, echarán una mano al fontanero.

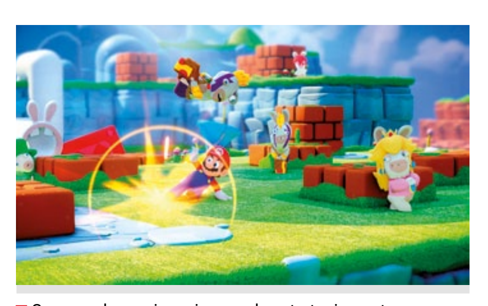
Ésa es la sorprendente premisa de *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*, un juego que promete ser inusual en más de un aspecto, incluyendo su jugabilidad. La exploración de cuatro grandes mundos, en vista isométrica, se combinará con los puzles y los combates tácticos. Así es: los enfrentamientos se resolverán por turnos, al estilo de juegos como *XCOM*. En ellos, usaremos (por primera vez en un juego de Mario) armas de todo tipo, pero también dispondremos de habilidades de autodefensa, ataques especiales y técnicas combinadas. Todo esto hará que las peleas sean tan dinámicas como divertidas.

Una sorpresa inminente

Mario + Rabbids: Kingdom Battle lleva más de tres años en desarrollo, lo que va a permitir que el juego esté disponible en cuestión de semanas. Y viene dispuesto a arrasar, ya que incluirá una colección de nada menos que cuatro figuras (los cuatro Rabbids disfrazados de Mario y sus amigos). ¿Quién se va a poder resistir a los Rabbids haciendo de las suyas? ■



■ Cada uno de los cuatro mundos del juego tendrá su propio jefe final y "minijefe". ¡Este gigantón dará mucha guerra!



■ Como en los mejores juegos de estrategia por turnos, podremos usar coberturas o destruir las de los enemigos.

OPINIÓN

Una apuesta original

Cuando se filtró *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*, más de uno arqueó la ceja, extrañado por este "experimento". Pero, tras haber disfrutado del juego en el E3, podemos confirmar que estamos ante una de las propuestas más atrayentes del catálogo de Switch.



Tráiler

METROID SAMUS RETURNS

EL REGRESO MÁS ESPERADO

■ 3DS ■ MERCURYSTEAM ■ AVENTURA ■ 15 DE SEPTIEMBRE

Casi por sorpresa, tras concluir su Spotlight (o conferencia "enlatada"), Nintendo anunció un segundo *Metroid*, desarrollado por los madrileños MercurySteam y que llegará a la familia 3DS el 15 de septiembre.

En palabras de sus creadores, será una reimaginación de *Metroid II*, el juego de Gameboy que vio la luz en 1992. No sólo se actualizarán los gráficos, sino que, al estilo de su anterior juego para 3DS, *Castlevania LoS: Mirror of Fate*, el desarrollo será 2,5D, es decir, la acción la seguiremos con el clásico scroll lateral de la serie, pero, en determinados momentos, como los jefes finales, habrá espectaculares giros de cámara (que lucirán de muerte con el 3D). La mejora técnica no será su única virtud, ya que se va a introducir una larguísima lista de mejoras que adaptarán la experiencia a los tiempos actuales, y que mejorarán el juego original. Así, por empezar por algún detalle, Samus podrá apuntar ahora en 360º, con tan sólo pulsar un botón y girar el joystick analógico.

Refinando el clásico

Samus también dispondrá de habilidades como un contraataque que le permitirá repeler a los enemigos si pulsamos X en el momento justo (podremos guiarnos por el audio para saber en qué momento pulsarlo) e, incluso, de unas nuevas habilidades, las llamadas Aieon, que no dependen del traje, pero sí de una barra de energía. Una de estas habilidades, "Scan Pulse", nos permitirá obtener más detalle del mapa, para encontrar caminos ocultos. Tampoco faltarán nuevas armaduras, nuevos tipos de disparo o, incluso, compatibilidad con amiibo, no sólo los dos nuevos. Por si fuera poco, habrá edición especial, con libro de arte, pin, código para descargar el juego original y otros extras. ■



■ Los gráficos serán 3D, aunque el desarrollo será 2D, con giros de cámara en momentos puntuales.



■ Podremos repeler el ataque de los metroids con esta "contra", que requerirá pulsar X en el momento justo.

OPINIÓN

Lo que todos queríamos

El nombre de *Metroid* ha sido uno de los más escuchados en los últimos meses y, tras la decepción de *Federation Force*, Nintendo parece haber entrado en razón y nos dará una buena ración de la saga con desarrollo clásico. Pinta de fábula, las cosas como son.

SKULL AND BONES

LA ESTIBA, EN PIE DE GUERRA

Gameplay

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ UBISOFT SINGAPUR ■ ACCIÓN ■ OTOÑO DE 2018

Ubisoft tiene tantos estudios que las sinergias están a la orden del día y, fruto de ellas, ha nacido *Skull & Bones*, una IP pirata que los estibadores de su equipo de Singapur han construido con madera de *Black Flag*.

La entrega de 2013 de *Assassin's Creed* se basó en la navegación y las batallas en alta mar, y este juego toma tanto sus cañones jugables como su velamen tecnológico, pero con un enfoque multijugador, tanto cooperativo como competitivo. Curiosamente, en 2018, la piratería se pondrá de moda, pues también llegará *Sea of Thieves*, aunque, a diferencia del juego de Rare, el de Ubisoft se mantendrá lejos de tierra firme, como si del Holandés Errante se tratara.

¡A toda vela, grumetes!

Skull & Bones se ambientará en el Océano Índico, que estará planteado como un mundo abierto y dinámico por el que podremos navegar en solitario o en compañía de otros. No obstante, no se trata de un juego con un modo Historia, sino que estará enfocado al multijugador, un poco en la línea de *For Honor*, con actualizaciones a largo plazo (no sabemos si gratuitas o de pago). Para que todo marche, habrá betas públicas.

Tras crearnos un capitán, deberemos echarnos a la mar. Habrá varios tipos de barcos, cada uno con unas características, como la fragata y el bergantín. Algunos tendrán mejores cañones, otros serán útiles para embestir con el espolón... Uno de los puntos fuertes del juego será el sistema de vientos, que influirá decisivamente en los nudos de velocidad o en el alcance de los cañonazos.

El primer modo anunciado es Saqueo de Botín, un cinco contra cinco en el que habrá que hundir navíos manejados por la CPU y, al final, huir de unos cazadores con todo el oro posible. ■



■ La primera demo de *Skull and Bones* estaba ambientada en las aguas de Madagascar, en el modo Saqueo de botín.



■ Las refriegas serán exclusivamente de barcos contra barcos. A priori, no habrá duelos de espada en cubierta.

OPINIÓN

La vida pirata, la vida mejor

Ubisoft ha vuelto a enarbolar la bandera negra, reciclando las batallas navales de *Assassin's Creed IV: Black Flag* para alumbrar una nueva IP enfocada al multijugador, tanto cooperativo como competitivo, que pinta bien. Falta ver hasta qué punto son variadas las aguas turquesas del Océano Índico.

OTRAS SORPRESAS DE LA FERIA

Secuelas, precuelas, remakes inesperados y muchos títulos orientados al multijugador: en la feria, ha habido revelaciones para todos los gustos.



Estos cuatro personajes serán tan variopintos como las armas y los poderes que usarán en la aventura.





STRANGE BRIGADE

PS4, XBOX ONE Y PC ■ REBELLION ■ SIN CONFIRMAR

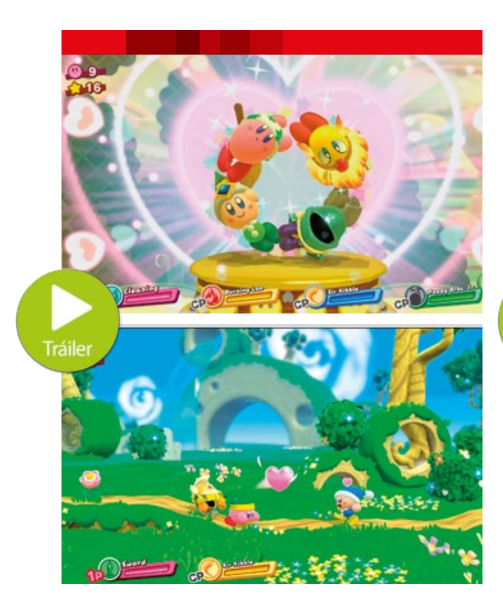
El cine de aventuras de los años 30 es el principal referente de *Strange Brigade*, el próximo juego de Rebellion. Los creadores de la saga *Sniper Elite* nos proponen una aventura con sabor clásico, en la que una brigada especial recorrerá los confines del Imperio Británico para poner orden. Frente a ellos, amenazas sobrenaturales de primer orden: momias, minotauros, zombis o demonios serán sólo algunos de los "bichos" que esperan a nuestros héroes. *Strange Brigade* está, sobre todo, enfocado al multijugador cooperativo para cuatro, cada uno controlando a uno de los protagonistas. La colaboración será esencial, por ejemplo, para atraer a los monstruos hacia las trampas que plantaremos en los escenarios. El estilo de juego no tiene que ver con el de *Sniper Elite*: si en aquella saga el ritmo era pausado, aquí todo es frenético, con hordas de enemigos que no darán ni un respiro.



THE CREW 2

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ UBISOFT ■ PRINCIPIOS DE 2018

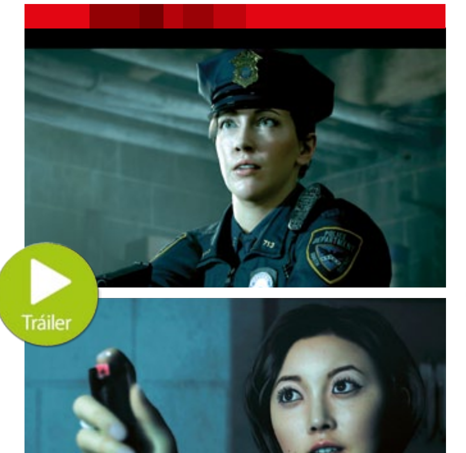
The Crew, el divertido MMO de velocidad de Ubisoft, regresará en 2018 con una secuela "hipervitaminada". Al manejo de vehículos como coches y motos, se añaden ahora las carreras con avionetas y lanchas. De este modo, la experiencia jugable abarca tierra, mar y aire, de nuevo en un enorme mundo abierto ambientado en Estados Unidos. A la libertad de este planteamiento, se une ahora la variedad de escenarios, que dejan de estar limitados a rutas terrestres: desde volar en las Montañas Rocosas a recorrer los grandes ríos del país.



KIRBY [TITULO PROVISIONAL]

■ SWITCH ■ NINTENDO ■ 2018

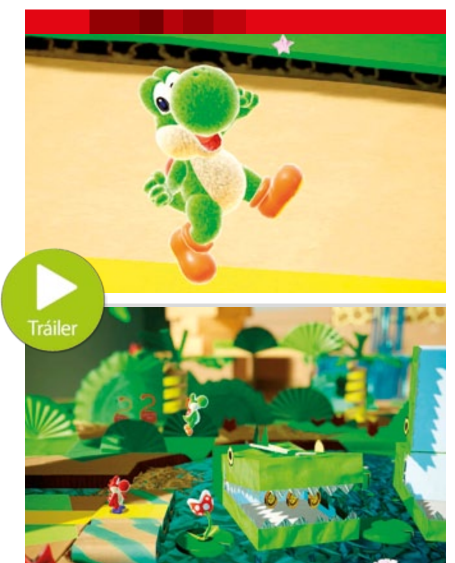
¿De verdad pensábais que Kirby iba a tardar en aparecer en el catálogo de Switch? Nintendo ha presentado la nueva aventura de nuestro amigo rosa, un plataformas en 2D con un fuerte componente multijugador. Kirby podrá formar equipo con otros tres jugadores, o bien conquistar a tres enemigos lanzándoles corazones. Juntos, combinarán sus habilidades para resolver puzles y derrotar a los jefes finales.



HIDDEN AGENDA

■ PS4 ■ SUPERMASSIVE GAMES ■ FINALES DE AÑO

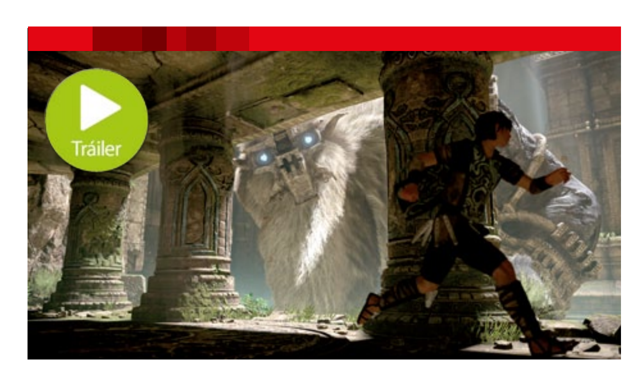
Los creadores de *Until Dawn* quieren ir un paso más allá en el campo de las experiencias narrativas. En nuestro papel de investigadores, intentaremos desvelar los planes de un asesino en serie. *Hidden Agenda* está pensado para jugar en grupo, usando los smartphones como mandos, por medio de la tecnología PlayLink: las elecciones con más votos determinan el desarrollo del juego y su desenlace.



YOSHI [TITULO PROVISIONAL]

■ SWITCH ■ GOOD-FEEL ■ 2018

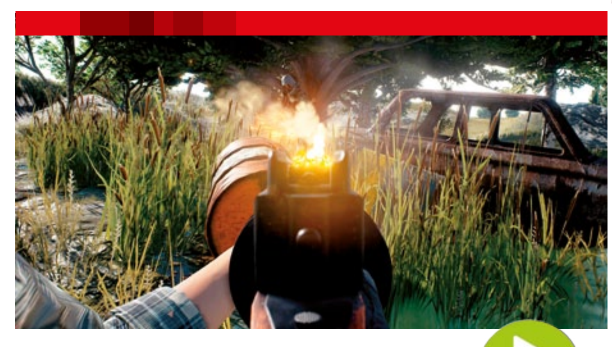
El E3 2017 de Nintendo ha ido de regresos: Mario, Kirby y, por supuesto, Yoshi. Su nuevo juego será un plataformas en 2D, que podremos jugar solos o en cooperativo. Lo peculiar de esta aventura es que permite "moverse" entre el anverso y el reverso del escenario, multiplicando las posibilidades de cada nivel. Su estilo gráfico, de diorama en miniatura, sorprendió a todo el mundo por su increíble belleza y su carisma.



SHADOW OF THE COLOSSUS

■ PS4 ■ BLUEPOINT GAMES ■ 2018

Una de los títulos más inesperados ha sido el remake de *Shadow of the Colossus* para PS4, un título que corre a cargo de Bluepoint Games, responsables de las remasterizaciones más celebradas de PS3 y PS4. El juego mantendrá intacto el contenido del original (no habrá nuevos colosos, por ejemplo), pero incluyendo novedades como un control adaptado y unas mejoradas animaciones.



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS



■ XBOX ONE Y PC ■ BLUEHOLE STUDIO ■ FINALES DE 2017

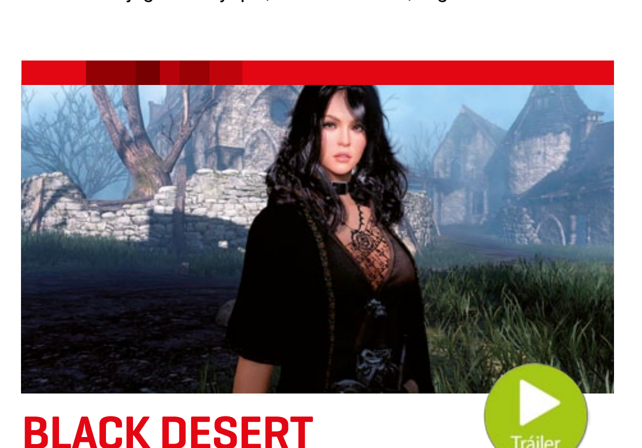
Playerunknown's Battlegrounds es un juego de PC dentro del servicio de Acceso Anticipado de Steam. El objetivo es sobrevivir en un gigantesco escenario, usando desde armas de fuego hasta sartenes, un planteamiento que ha conquistado a más de tres millones de jugadores y que, en unos meses, llegará a Xbox One.



A WAY OUT

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ HAZELIGHT STUDIOS ■ PRINCIPIOS DE 2018

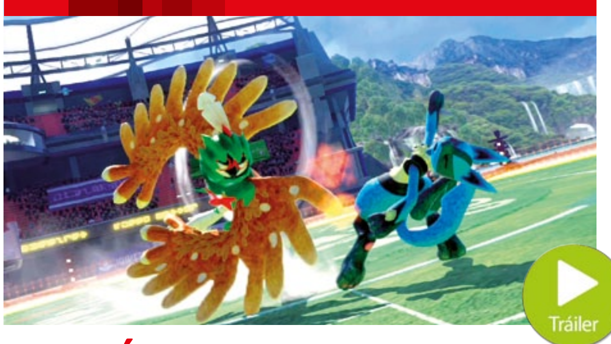
Vincent y Leo, protagonistas de *A Way Out*, tienen poco en común, excepto lo más importante: ambos quieren escapar de prisión. Para lograrlo, deberán combinar sus esfuerzos, un trabajo en equipo que también se traslada fuera del juego. *A Way Out* sólo se podrá jugar con un amigo, bien a pantalla partida o a través de Internet. La cooperación será constante, incluso mientras cada jugador está en una zona independiente. Una fuga espectacular, donde no faltarán las secciones de sigilo, las peleas o intensas persecuciones en coche.



BLACK DESERT

■ XBOX ONE ■ PEARL ABYSS ■ PRINCIPIOS DE 2018

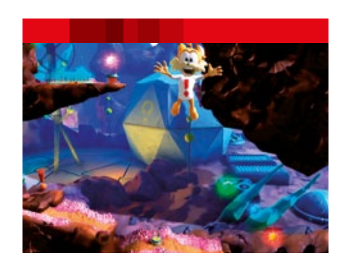
Un juego online de acción y rol que viene de PC, y que destaca por la espectacularidad de sus gráficos y sus combates, muy dinámicos y que recuerdan a los de la saga *Dark Souls*. Una propuesta muy tentadora que, a principios del próximo año, llegará a Xbox One. Si el apartado visual de este MMORPG es de por sí alucinante, en One X nos dejará sin palabras, gracias a la resolución 4K.



POKKÉN TOURNAMENT DX

■ SWITCH ■ BANDAI NAMCO ■ 22 DE SEPTIEMBRE

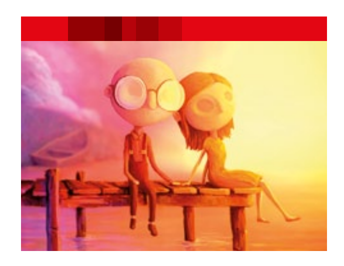
Pokkén Tournament, el juego de lucha que enfrenta a criaturas pokémon, es uno de los grandes "tapados" del catálogo de Wii U. Nintendo va a recuperar para Switch este gran título, pero incluyendo varias novedades, como la adición de cinco nuevos luchadores (Empoleon, Croagunk, Darkrai, Scizor y Decidueye, de *Pokémon Sol y Luna*), batallas por equipos, juego local y más opciones online.



BUBSY THE WOOLIES STRIKE BACK

■ PS4 Y PC ■ BFG ■ SEPTIEMBRE

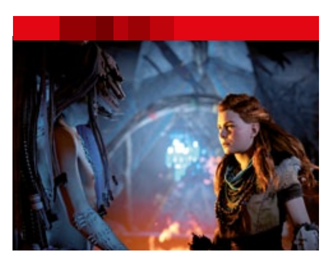
Bubsy, una de las mascotas "consoleras" de los 90, regresa con este plataformas en 2D. El simpático lince se enfrentará de nuevo a los Woolies, los enemigos de su primer juego. Veremos si los creadores de *Gianna Sisters* logran despejar la tibia acogida que ha tenido el anuncio de este juego.



LAST DAY OF JUNE

■ PS4 Y PC ■ OVOSONICO ■ YA DISPON.

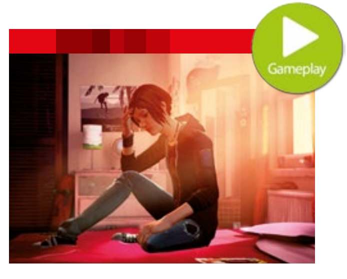
¿Qué harías para salvar a la persona que amas? Esa pregunta es el eje central de *Last Day of June*, una aventura que irá directa al corazón del jugador. Un cuento moderno sobre el amor y la pérdida, con toques de juego de rol y puzles con una profunda carga emocional. Dirigen Ovosonico, los creadores de *Murasaki Baby*.



HORIZON ZERO DAWN THE FROZEN WILDS

■ PS4 ■ GUERRILLA ■ INVIERNO

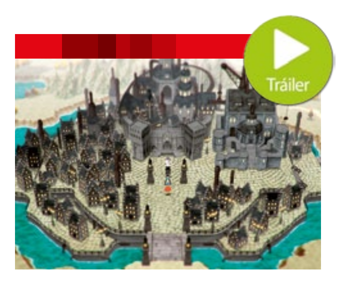
Este mismo año, llegará a PS4 el primer DLC de *Horizon: Zero Dawn*. En *The Frozen Wilds*, Aloy pondrá rumbo a las tierras del Norte, un paraje peligroso en el que el frío y la nieve jugarán en su contra. No será un contenido independiente, por lo que será necesario poseer el juego original.



LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

■ PS4, ONE Y PC ■ DECK 9 ■ 31 DE AGOSTO

Para la precuela de *Life is Strange*, Dontnod —que trabaja en la secuela de "verdad"— ha confiado en el estudio Deck Nine Games. *Before the Storm* se ambientará tres años antes del original y estará formado por tres episodios, que nos mostrarán cómo surgió la amistad entre Chloe Price y Rachel Amber.



LOST SPHEAR

■ PS4, SWITCH Y PC ■ TRF ■ 2018

Tokyo RPG Factory, los creadores de *I Am Setsuna*, quieren dar otra vuelta de tuerca al género del rol japonés, para que vuelva a sus orígenes. Con un sabor clásico, *Lost Sphear* seguirá los pasos de Kanata, un joven que, junto a varios aliados, lucha contra un fenómeno que amenaza la realidad de su mundo.



NBA LIVE 18

■ PS4 Y XBOX ONE ■ EA ■ 2017

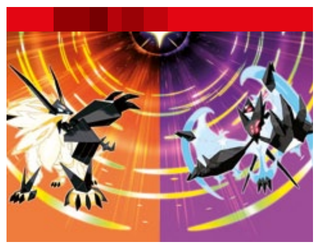
Tras saltarse la temporada pasada, *NBA Live 18* regresa a las consolas. La novedad estrella de esta entrega va a ser el modo Carrera, denominado The One. En él, podremos crear a nuestra propia estrella del baloncesto y jugar en eventos profesionales de la NBA, así como en desafíos callejeros por todo EE.UU.



ORI AND THE WILL OF THE WISPS

■ ONE Y PC ■ MOON STUDIOS ■ 2018

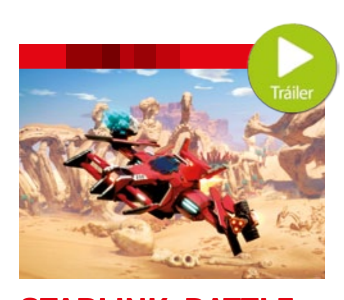
Belleza incontestable. Solo así se puede definir *Ori and the Will of the Wisps*, secuela del maravilloso *Ori and the Blind Forest*. Presentado con un tráiler sin palabras y música en directo de su compositor, este nuevo juego apostará de nuevo por las plataformas en 2D con desarrollo a lo "metroidvania".



POKÉMON ULTRASOL-ULTRALUNA

■ 3DS ■ NINTENDO ■ 17 DE NOVIEMBRE

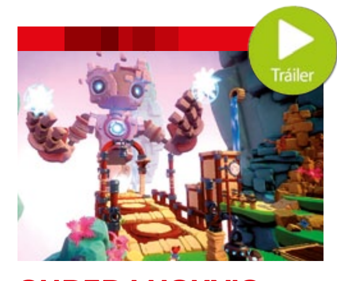
Otra de las sorpresas de Nintendo en el E3 2017 ha sido este título para 3DS. Se trata de una nueva versión de *Pokémon Sol* y *Luna*, que incluirá nuevos Pokémon y una historia alternativa (con Solgaleo y Lunala fusionados con Necrozma), en la que, por fin, podremos viajar a la región de Sinnoh.



STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

■ PS4-ONE-SWITCH-PC ■ UBISOFT ■ OTOÑO 2018

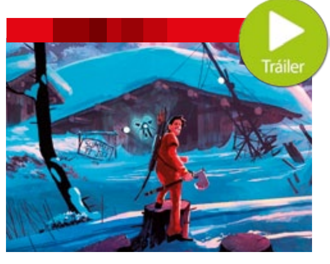
Proteger el sistema intergaláctico de Atlas será nuestra misión en este juego. *Starlink* recuerda a *No Man's Sky* por la exploración de planetas y el combate, pero sus señas de identidad son otras. Podremos crear nuestra propia nave, añadiéndole piezas y módulos sobre el propio mando de la consola.



SUPER LUCKY'S TALE

■ ONE Y PC ■ PLAYFUL ■ 7 DE NOVIEMBRE

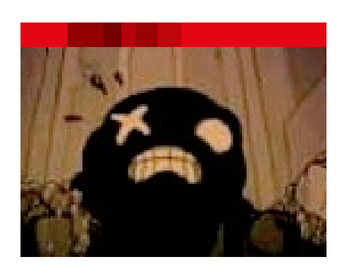
Lucky, el majísimo zorro protagonista de este juego, se embarcará en una aventura junto a su hermana para encontrar el codiciado Libro de los Tiempos. Este plataformas 3D para todas las edades destaca por su colorido y desenfadado diseño. Originalmente, era un título destinado a Oculus Rift.



THE DARWIN PROJECT

■ ONE Y PC ■ SCAVENGERS ■ VERANO

Scavengers Studio firma este indie, que nos traslada a un macabro reto en la helada Canadá. *The Darwin Project* es un "battle royale" multijugador, en el que siete personas deben sobrevivir consiguiendo armas, buscando alimentos y colocando trampas con las que eliminar a todos sus rivales.



THE END IS NIGH

■ SWITCH Y PC ■ E.M. ■ JULIO

Edmund McMillen, creador de títulos como *The Binding of Isaac* o *Super Meat Boy*, regresa con un juego que mantiene la estética de sus anteriores obras. *The End is Nigh* mezclará aventura, acción, minijuegos y plataformas en un mundo postapocalíptico, con más de 600 niveles repartidos a lo largo de doce capítulos.

LOS JUEGOS DE PLAYSTATION VR

Con más de un millón de visores vendidos ya, Sony y otras compañías, como Bethesda, siguen apostando por una de las opciones de futuro del videojuego...

DOOM VFR

■ PS VR Y HTC VIVE ■ BETHESDA ■ NAVIDAD

Este juego, independiente del *DOOM* de 2016, ofrecerá una nueva forma de experimentar el universo de id Software. Exploraremos una nueva base UAC y el infierno, al tiempo que nos enfrentamos a los icónicos enemigos del juego utilizando las características armas de la saga. Eso sí, para evitar "malos rollos" que pueda provocar el vertiginoso ritmo de juego, *DOOM VFR* optará por un sistema de movimiento por teletransporte para no marear al personal.

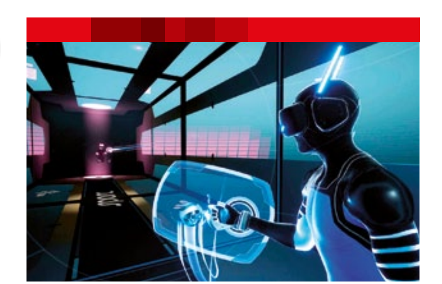
Tráiler



FFXV MONSTER OF THE DEEP

■ PS VR ■ SQUARE ENIX ■ SEPTIEMBRE

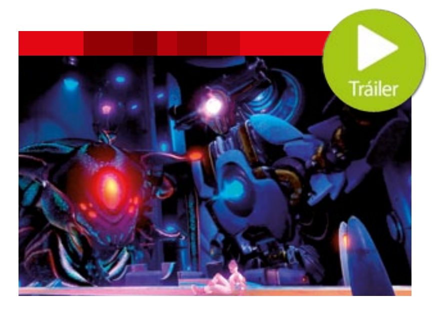
A falta del anunciado add-on gratuito que nos permitirá controlar a Prompto en PS VR, Square Enix también lanzará este juego independiente, que se centrará en la pesca. Y tranquilos, que veremos a la "boy band" compartir la comida, criaturas del universo *FF*...



SPARC

■ PS VR ■ CCP GAMES ■ 2017

Tras lanzarlo en PC, los creadores de *EVE Valkyrie* trabajan ya en la versión PS VR de su vSport o deporte virtual. Se jugará con dos mandos Move, y la idea recuerda algo a los duelos de "Tron": debemos lanzar proyectiles, esquivarlos, repelerlos con escudo...



STAR CHILD VR

■ PS4 Y PS VR ■ COMPAÑÍA ■ SIN CONFIRMAR

Aún en fase temprana de desarrollo, será una futurista aventura en la que los puzles tendrán un gran peso. Se jugará en tercera persona —veremos a la protagonista de cuerpo completo—, lo que nos permitirá admirar el entorno. Y parece que habrá mechas, aliens...



THE INPATIENT

Tráiler

■ PS VR ■ SUPERMASSIVE GAMES ■ SIN CONFIRMAR

El primer proyecto de RV de los creadores de *Until Dawn* será una precuela de dicho juego, y nos transportará a un psiquiátrico, Blackwood Sanatorium, para ponernos en el pellejo de un enfermo con amnesia. El tratamiento nos hará ver alucinaciones, algunas de ellas francamente terroríficas y capaces de asustar al más pintado. La ambientación, que remite a los años 50, pondrá la guinda a una de las promesas de PS VR.

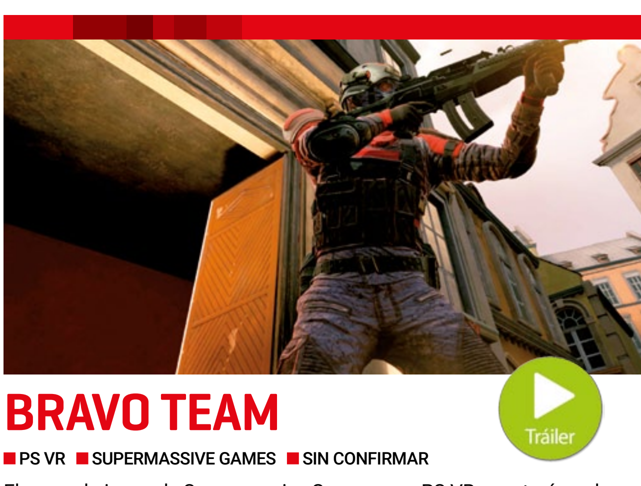


SKYRIM VR

Tráiler

■ PS VR ■ BETHESDA ■ NOVIEMBRE

Aparte de la reciente *Special Edition* y la versión de Switch para estas navidades, el juego de 2011 va a tener otra versión más, exclusiva de la VR. Así, esta nueva edición podrá jugarse con dos mandos Move para controlar con cada uno los gestos de una mano (usar espadas, escudos, magia...) e incluirá sus tres contenidos descargables, *Hearthfire*, *Dragonborn* y *Dawnguard*. Pinta bien, pero con bajón casi al nivel de PS3.



BRAVO TEAM

Tráiler

■ PS VR ■ SUPERMASSIVE GAMES ■ SIN CONFIRMAR

El segundo juego de Supermassive Games para PS VR apostará por la acción bélica con modo cooperativo para dos jugadores. Será un shooter con coberturas, en el que el uso del Aim Controller ayudará a que la experiencia sea más inmersiva. Eso sí, para evitar mareos, el movimiento de nuestro soldado será algo atípico en el género: marcaremos el punto al que queremos teletransportarnos y allí iremos. Aún no tiene fecha.



MOSS

Tráiler

■ PS VR ■ POLYARC ■ SIN CONFIRMAR

Fue uno de los juegos de PS VR más atractivos de los que se mostraron, una aventura en la que conoceremos a Quill, un ratoncito que, explorando el bosque, encuentra una misteriosa piedra que despierta a un ser mágico. Ambos quedan unidos, y nosotros controlaremos a ambos para ayudarles a avanzar (al ratón, con controles de aventura "clásicos", y a la fuerza mágica, interactuando con el entorno para ayudar a abrir caminos).

Tráiler



NO HEROES ALLOWED VR

■ PS VR ■ ACQUIRE ■ SIN CONFIRMAR

Esta serie, conocida también como *What Did I Do To Deserve This, My Lord?*, nos pone en el pellejo del señor del mal para dominar una tierra acabando con los héroes. Ahora, este juego de táctica y estrategia, en el que debemos crear minions, trampas y demás, se jugará en VR.

Tráiler

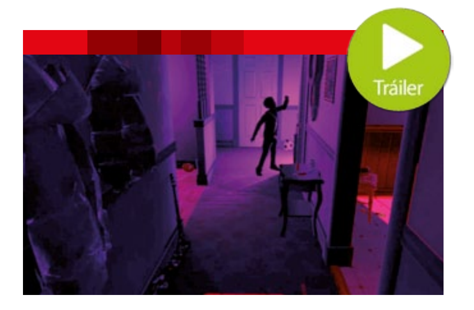


SUPERHOT VR

■ PS4 Y PS VR ■ SUPERHOT TEAM ■ VERANO

Este aclamado y original shooter llegará, por fin, a PS4 y PS VR este verano. Permitirá disfrutar de sus originales mecánicas (la acción avanza muy despacio mientras no nos movamos) y, además, incluyendo el modo para el visor. Preparad dos mandos Move, porque promete...

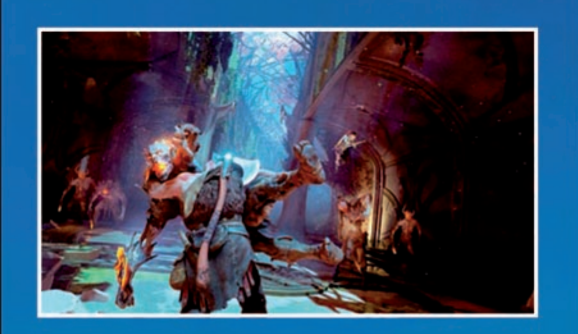
Tráiler



TRANSFERENCE

■ PS4, XBOX ONE, PC, PS VR... ■ UBISOFT ■ PRIMAVERA

SpectreVision y Ubisoft Montreal han unido sus talentos para crear un thriller psicológico que puede convertirse en uno de los primeros ejemplos de la RV como puente entre el cine y los videojuegos. En él, exploraremos los recuerdos digitales de un hombre, creados artificialmente.

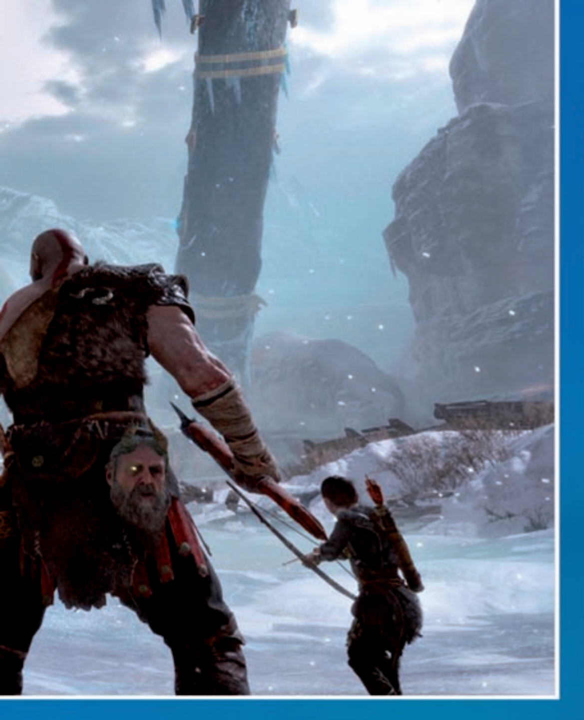






Si la gigantesca cabeza del fondo o los enemigos no te distraen, podrás ver que Kratos porta una cabeza, ¿reconoces al dios al que podría pertenecer?

GOD OF WAR SE CENTRARÁ EN LA RELACIÓN PADRE-HIJO, CON LA MITOLOGÍA DE TELÓN DE FONDO



Jormungandur, la serpiente del fin del mundo, es una de las primeras criaturas de la mitología nórdica en confirmarse para el juego. Ayudará a Kratos, pero... ¿a qué?



GOD OF WAR



PADRE... ¿A LA "FUERZA"?

PS4 · SANTA MONICA STUDIO · AVENTURA · PRINCIPIOS DE 2018

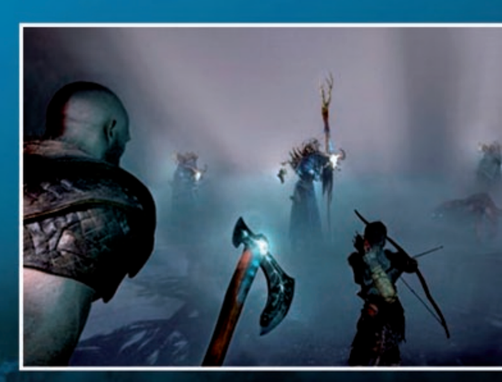
Uno de los anuncios estrella del E3 del año pasado, *God of War*, ha regresado a la feria para mostrar otro tráiler, confirmar una ventana de lanzamiento y dar más pistas sobre su historia y su jugabilidad. ¿Listos para el reencuentro con Kratos?

Ni Cory Barlog, el director del juego, ni Santa Monica Studio han querido detallar demasiado sobre la trama, más allá de la información que se puede extraer del tráiler. Seguimos sin saber cómo Kratos llega a las tierras del Norte tras el final de *God of War III*, pero todo parece apuntar a que lo tienen bastante bien atado. Lo que sí parece seguro es que el juego se centrará en el viaje de Kratos con su hijo. ¿Será un viaje de venganza? ¿Será Kratos el culpable del Ragnarok, el fin del mundo nórdico? Sean cuales sean las respuestas, lo que sí parece seguro es que el viaje servirá para que el hijo se convierta en guerrero. Tal y como alecciona Kratos, para ser efectivo en el campo de batalla, un guerrero no debe sentir nada por su enemigo.

Acción y mucha aventura

Entre el tráiler y las nuevas imágenes, se pueden extrapolar algunos datos. De momento, aparte del hacha que vimos el año pasado, Kratos podrá combatir con sus manos desnudas, su arco y un escudo retráctil que servirá tanto para bloquear como para golpear. En una de las imágenes, también porta en su cinturón una cabeza decapitada que, suponemos, tendrá algún poder especial, como pasó con Helios... aunque, por ahora, pocos dioses se han visto en los tráilers. Más allá de Jormungandur, la enorme serpiente del fin del mundo (que está dispuesta a ayudar a Kratos), pocos dioses más se han visto, aunque también se puede intuir la presencia de Fenrir el Lobo, otro de los hijos de Loki. Pero, más allá de eso, quizá los están reservando para futuras ocasiones, porque prometen ser uno de los platos fuertes de *GoW*.

Por su parte, Atreus, el hijo de Kratos, actuará de forma autónoma, aunque podremos darle instrucciones pulsando un botón. El lazo padre-hijo irá reforzándose, lo que hará que Atreus vaya creciendo como guerrero (le hemos visto acuchillar a un enemigo sin reparos, en contraposición a sus reticencias del año pasado tras abatir un ciervo). También se han visto zonas de plataformeo en las que Kratos acarrea a Atreus, la renovada brutalidad del guerrero para desmenuzar a sus enemigos con el hacha... Todo pinta muy bien, aunque habrá que esperar al año que viene para saborearlo.



Atreus crecerá como guerrero en el juego, y podremos darle instrucciones con un botón del pad.

OPINIÓN



El cambio que necesitaba la serie

Para los que ya somos padres, esta historia promete tocarnos la "patata" a través de la relación con Atreus. Para los que no, dará igual... porque Kratos promete seguir tan cafre como siempre y el cambio de ambientación, de armas y de mecánicas promete insuflar el aire fresco que la serie necesitaba. Como nota negativa, que se haya ido a 2018. De momento, a principios, pero ya sabemos cómo funciona esto...

Tráiler

BEYOND GOOD AND EVIL 2

MÁS ALLÁ DE LAS ESTRELLAS

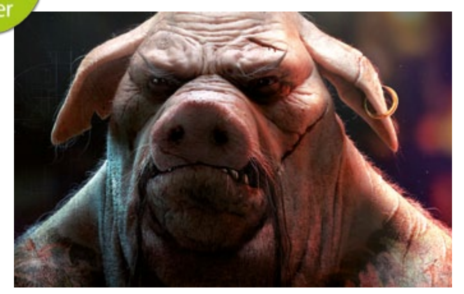
■ SIN CONFIRMAR ■ UBISOFT MONTPELLIER ■ AVENTURA ■ SIN CONFIRMAR

Tras años de dimes, diretes y bocetos, *Beyond Good and Evil 2* es, al fin, una realidad tangible, merced a un tráiler CG que levantó pasiones.

Es verdad que el juego aún no tiene fecha ni plataformas confirmadas, y tampoco se ha podido ver su jugabilidad, pero saber ya sus líneas maestras es un alivio. Ha habido rumores de que podría ser para Switch, pero, francamente, cuesta creer que la consola de Nintendo pueda con una propuesta tan ambiciosa como la que ha aventado Michel Ancel. A priori, es más probable que sea para PS4, Xbox One y/o PC. No en vano, Ubisoft Montpellier ha dedicado tres años a erigir Voyager, un motor gráfico específico capaz de generar vastos mundos de forma procedural para rematarlos de manera artesanal.

Ópera de piratas espaciales

El juego será una precuela ambientada muchos años antes del primer *Beyond Good and Evil*, por lo que no veremos a Jade. El protagonista será un álter ego que creemos, que deberá convertirse en un pirata espacial de leyenda, en una aventura con toques roleros. Así, el juego se ambientará en el siglo XXIV en System 3, un gigantesco sistema solar cuya colonización se ha realizado con híbridos entre humanos y diferentes animales, nacidos en laboratorios y convertidos en esclavos a los que se les impide ascender en el escalafón social. De hecho, al crear nuestro personaje, podremos elegir su especie. Por tanto, deberemos luchar por la libertad viajando por infinidad de planetas. Éstos contarán con multitud de influencias humanas, observables, especialmente, en la arquitectura y en la BSO que los presidirá. Se podrá jugar solo o con amigos, aunque el enfoque aún no está claro. Lo que se ha dicho es que, al surcar el universo, podremos toparnos con otros. Estamos deseando saber mucho más. ■



■ Este cerdo antropomorfo, Zhou Yuzhu, será un despiadado líder mafioso que no se andará con chiquitas.



■ La arquitectura de los mundos o la banda sonora estarán inspiradas por culturas como el hinduismo... o el rock.

OPINIÓN

El límite es el universo

Todo lo que ha dicho Michel Ancel huele a melocotonazo. Es verdad que, por ahora, sólo se ha visto un tráiler CG, pero Ubisoft Montpellier se ha tomado el proyecto muy en serio, erigiendo un nuevo motor durante tres años y creando un universo riquísimo.

Tráiler

CRACKDOWN 3

AGENTES DE LA DESTRUCCIÓN

■ XBOX ONE Y PC ■ SUMO DIGITAL / REAGENT GAMES ■ ACCIÓN ■ 7 DE NOVIEMBRE

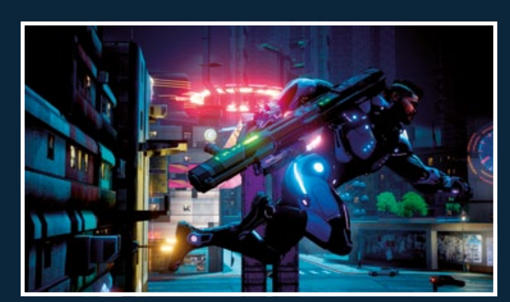
Ha llovido desde que Microsoft anunciara *Crackdown 3* en el E3 2014, pero el juego está listo, al fin, para desplegar su arsenal de destrucción masiva.

En estos tres años, ha habido dudas de lo que sucedía con el desarrollo, pero, por suerte, está encauzado y se aprovechará para apadrinar el 7 de noviembre la puesta a la venta de Xbox One X, donde correrá a 4K y 30 fps. En la conferencia de Microsoft, se dio a conocer que Sumo Digital se ha encargado de dar forma a la campaña, y eso es una gran noticia, pues hablamos de un estudio que ha hecho trabajos muy inspirados para diversas compañías. Por cierto, sigue sin saberse nada del *Dead Island 2* que le endosó Deep Silver... El multijugador competitivo, en cambio, está corriendo a cargo de Reagent Games.

Explosiones de colores

Crackdown 3 fue uno de los grandes juegos del evento de Microsoft, merced a un tráiler que combinaba jugabilidad e imagen real, para presentar al Comandante Jaxon, un personaje interpretado por el actor y exjugador de fútbol americano Terry Crews. Así, la campaña, que contará con cooperativo para cuatro jugadores, nos meterá de lleno en la Agencia, una organización que tendrá que hacer frente a TerraNova, una misteriosa corporación que ha sumido la isla de New Providence en la oscuridad y el caos. Encarnaremos a un supersoldado en tercera persona, con libertad total para movernos por un enorme mundo abierto (más de dos veces mayor que el del primer *Crackdown*), repleto de orbes con los que mejorar las cualidades del personaje : fuerza, salto... Así, las refriegas ofrecerán múltiples posibilidades. Las armas, como un lanzacohetes o cañones láser, nos permitirán llenarlo todo de fuego con un apuntado semiautomático, pero también podremos emplear ataques cuerpo a cuerpo o coger vehículos para arrojarlos contra los enemigos. Además, dispondremos de un salto mejorable y una mochila propulsora, lo que permitirá llegar a cualquier azotea. Paralelamente, habrá un multijugador competitivo para diez personas, en el que los entornos serán destructibles al 100%, incluyendo la demolición de edificios. ■

■ Se ha optado por un estilo cel shading que pega mucho con el tono desenfadado de la aventura, plagada de explosiones.



■ Los protagonistas se moverán con gran agilidad, ejecutando dobles saltos y propulsiones, algo útil para escalar edificios.

OPINIÓN

Una vuelta a las raíces

El primer *Crackdown* fue uno de los mejores exclusivos de Xbox 360, pero la secuela bajó el listón. Con el tercer intento, volverá parte de esa esencia perdida, y es una garantía que al cargo de la campaña esté un estudio tan solvente como Sumo Digital. Xbox One lo necesita.

LOS JUEGOS YA ANUNCIADOS

Los títulos más esperados de PS4, Xbox One o Switch no han faltado a su cita con el E3 2017, donde han sido presentados por medio de tráilers espectaculares.



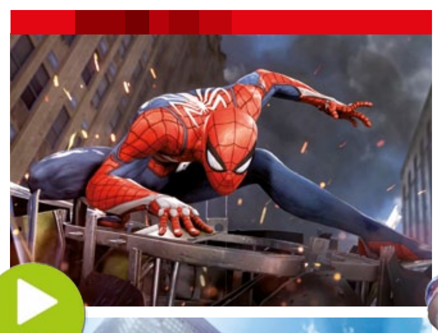
Tanto zombis como humanos se lo pondrán difícil a este trampero en el prometedor *Days Gone*.



DAYS GONE

PS4 · BEND STUDIO · 2018 (POR DETERMINAR)

Fue una de las grandes sorpresas del E3 2016, y en la siguiente edición *Days Gone* ha vuelto a dar la campanada. El juego está ambientado dos años después de una pandemia, que ha convertido en zombis (aquí llamados Freakers) a gran parte de la población y la fauna. Pero los muertos vivientes son solo una de las amenazas en *Days Gone*, tal y como ha demostrado la presentación del juego en el E3 2017. En ella el protagonista, Deacon St. John (el actor Sam Witwer, el mismo de *El Poder de la Fuerza*) se enfrentaba a un grupo de forajidos humanos para rescatar a un amigo. El mundo abierto del juego va a ofrecer libertad de acción: podemos por ejemplo ir "a saco" contra nuestros enemigos, o bien utilizar el sigilo, las trampas e incluso hacer que una horda de zombis les mantengan ocupados. Sin duda *Days Gone* se ha convertido en uno de los títulos más esperados de PS4.





SPIDER-MAN

■ PS4 ■ INSOMNIAC GAMES ■ 2018

Un exclusivo de PS4, y correrá a cargo de los creadores de *Ratchet & Clank*, Insomniac. Una aventura que no estará ligada a su próxima película ni a ningún cómic, y en la que Spidey se enfrentará a enemigos como Kingpin o Mr. Negative. Su espectáculo visual y la fidelidad con el personaje han hecho que sea uno de los juegos estrella del E3 2017. ¿El *Arkham* de Marvel?



SEA OF THIEVES

■ XBOX ONE Y PC ■ RARE ■ PRINCIPIOS DE 2018

Para su regreso por la puerta grande a Xbox One y Windows 10, Rare quiere poner toda la carne en el asador con *Sea of Thieves*. El E3 2107 fue escenario de la jugabilidad de este título de piratas con un claro componente multijugador. Los jugadores se calzarán las botas de estos piratas para enfrentarse entre sí en duelos de espada, encontrar tesoros, librar batallas navales y recorrer los siete mares en busca de aventuras. La cooperación también será crucial para hacernos con los botines, repartidos por este mundo online persistente.







YAKUZA 6

■ PS4 ■ SEGA ■ PRINCIPIOS DE 2018

La mafia japonesa sigue en plena forma. El 29 de agosto, llegará *Yakuza Kiwami*, remake del original de PS2, y, medio año después, *Yakuza 6: The Song of Life*, que presentará un duro panorama: Haruka, hija adoptiva de Kazuma Kiryu, está en coma tras un accidente... y ha tenido un bebé del que él no sabía nada y del que tendrá que hacerse cargo. Para encontrar respuestas, investigaremos por Kamurocho e Hiroshima.

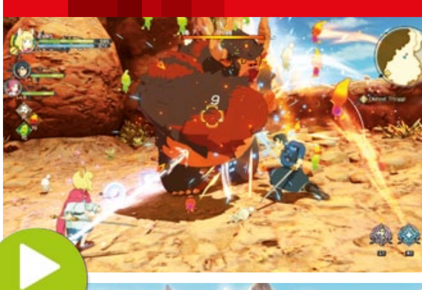




UNCHARTED
EL LEGADO PERDIDO

■ PS4 ■ NAUGHTY DOG ■ 23 DE AGOSTO

La llegada de la próxima entrega de la serie *Uncharted* es inminente. Y no se trata de un DLC, sino de un juego "hecho y derecho", protagonizado por Chloe Frazer y la villana de *Uncharted 4*, Nadine Ross. Juntas, viajarán a las montañas de la India para conseguir el Colmillo de Ganesh. Combates, puzles y un despliegue visual increíble en uno de los juegos de la temporada.





NI NO KUNI II: EL RENACER DE UN REINO

■ PS4 Y PC ■ LEVEL-5 ■ 10 DE NOVIEMBRE

Level-5 vuelve a unir fuerzas con algunos genios de Studio Ghibli para ofrecernos la secuela de uno de los RPG más memorables de PS3. Con música de Joe Hisaishi y diseños de Yoshiyuki Momose, *El Renacer de un Reino* nos llevará a Villa Cascabel. Allí, encarnaremos al rey Evan, que luchará para recuperar el trono junto a sus compañeros Roland, Tani y Higgledies.



XENOBLADE CHRONICLES 2

■ NINTENDO SWITCH ■ MONOLITH SOFT ■ FINALES DE AÑO

Lo que son las cosas: la saga *Xenoblade*, que pasó años en el limbo, ha vuelto con fuerzas y vamos a poder disfrutar de su nueva entrega en estas Navidades. Secuela del juego de Wii, en *Chronicles 2* viviremos la aventura de Rex y sus aliados, en su viaje a Elysium. Rol en mundo abierto, con un diseño de personajes (a cargo de Masatsugu Saito) más anime que en anteriores entregas.



SOMBRAS DE GUERRA

■ PS4, XBOX ONE, PC ■ MONOLITH ■ 10 DE OCTUBRE

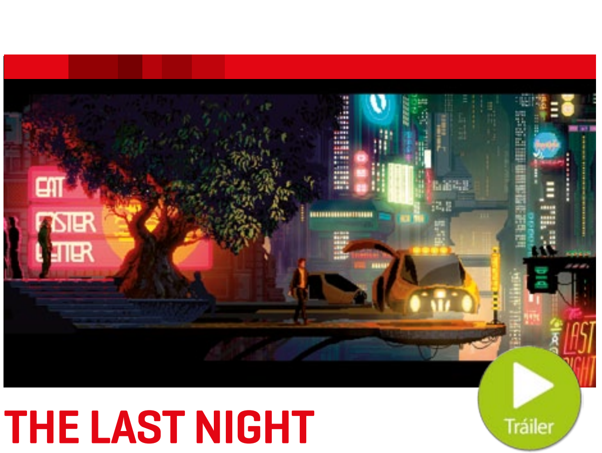
La secuela del celebrado *Sombras de Mordor* nos va ofrecer la batalla definitiva entre Talion (con su "colega espiritual" Celebrimbor) y Sauron. Pero antes de esta contienda, nuestro héroe deberá reclutar un ejército entre las razas de la Tierra Media, incluyendo orcos o Uruk-Hai. El Sistema Némesis será ampliado, abarcando esta vez fortalezas y otras variables.



STATE OF DECAY 2

■ XBOX ONE, PC ■ UNDEAD LABS ■ MEDIADOS DE 2018

Sobrevivir a una plaga zombi es una tarea de dificultad creciente. Justo lo que quiere demostrar *State of Decay 2*, con su aventura de rol y acción en mundo abierto. La secuela va a tomar la base del juego original y la expande con multitud de novedades: campamentos mucho más completos, nuevos enemigos e infinidad de decisiones sobre la vida y la muerte de nuestro grupo de supervivientes.



THE LAST NIGHT

■ XBOX ONE, PC ■ ODD TALES ■ POR DETERMINAR

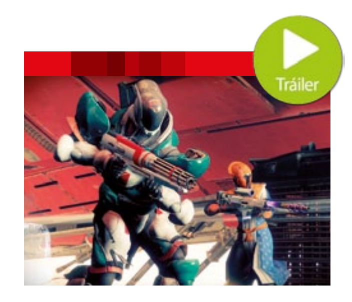
Quienes añoran aventuras al estilo de *Flashback*, están de enhorabuena. *The Last Night* es un juego que bebe de los clásicos, con un impresionante diseño cyberpunk en 2.5D, que mezcla sprites animados con elementos 3D. Acción, infiltración y plataformas van a ser claves en este título, ambientado en una distopía en la que los ordenadores se ocupan de la mayoría de las tareas diarias.



DETROIT: BECOME HUMAN

■ PS4 ■ QUANTIC DREAM ■ POR DETERMINAR

Con cada nueva revelación de *Detroit*, el juego nos parece más increíble. El nuevo título de David Cage se ambienta en el futuro, y sigue los pasos de Kara, una androide que ha cobrado conciencia; Connor, cazador de androides y Markus, líder de la rebelión robótica. Cada decisión que tomemos altera la historia, que seguirá adelante incluso si muere uno de los protagonistas.



DESTINY 2

■ PS4-ONE-PC ■ BUNGIE ■ 6 DE SEPT.

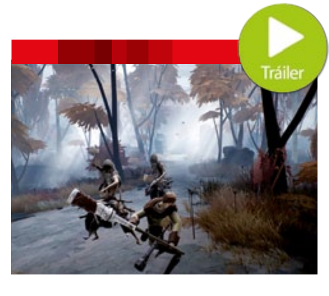
En septiembre, tendremos que hacer frente a la Oscuridad en *Destiny 2*. Tan sólo un grupo formado por un Cazador, una Hechicera y un Titán puede evitar que la Tierra caiga ante la Legión Roja. Esta secuela introduce novedades como las subclases (Downblade, Sentinel o Arcstrider), combates por equipos o nuevas habilidades.



CUPHEAD

■ ONE-PC ■ MDHR ■ 29 DE SEPT.

¡Por fin! Ya sabemos la fecha de lanzamiento de *Cuphead*: el próximo 29 de septiembre. Ya podremos gozar con este juego de acción y disparos en 2D, cuyo diseño y animaciones parecen extraídos de los dibujos animados de los años 20. *Cuphead* tendrá toques de rol y un modo cooperativo para dos jugadores.



ASHEN

■ ONE-PC ■ AURORA44 ■ 30 DE ABRIL

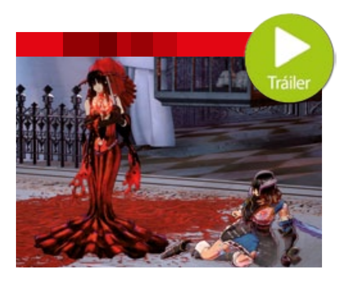
En primavera, llegará este ambicioso juego independiente, en el que se combinan los combates con la exploración y la resolución de puzles. *Ashen* cautivó a los presentes en el E3 gracias a su diseño artístico, de innegable belleza. El juego estará ambientado en un mundo en el que la única fuente de luz la producen las cenizas de un volcán.



ACE COMBAT 7

■ PS4, ONE Y PC ■ P. ACES ■ 2018

La veterana saga aérea de Namco regresa el próximo año, con un juego que es continuación directa de *Ace Combat 6: Fires of Liberation*. Nueva historia, armamento mejorados, más aviones y unos gráficos más realistas, gracias al motor Unreal Engine 4. Tendrá multijugador local y misiones de VR, exclusivas de la versión de PS4.



BLOODSTAINED RITUAL OF THE NIGHT

■ PS4-ONE-SWITCH-PC ■ A.S. ■ 2018

Koji Igarashi, responsable de algunas das entregas más celebradas de *Castlevania*, nos presenta su sucesor no oficial. Este juego, financiado en Kickstarter, es una aventura 2D con estilo clásico, en la que exploramos un enorme castillo con Miriam, una joven dotada de poderes sobrenaturales.



CALL OF DUTY WWII

■ PS4-ONE-PC ■ S.G. ■ 3 DE NOV.

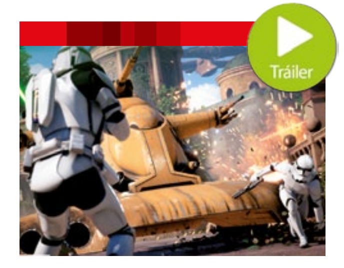
Sledgehammer Games va a devolver a sus orígenes a la saga *Call of Duty*. *WWII* se centrará en los últimos momentos de la II Guerra Mundial, en el frente occidental de Europa, con una campaña que irá desde la Francia ocupada hasta el asalto final en Alemania. En el E3, se ha puesto el foco, por primera vez, en las partidas multijugador.



CODE VEIN

■ PS4, ONE Y PC ■ SHIFT ■ 2018

Code Vein es el primer juego sólo para consolas de sobremesa de Shift, creadores de la saga *God Eater*. En *Code Vein*, seremos unos letales guerreros-vampiros que luchan por sobrevivir en un mundo apocalíptico. Con unos combates dignos del mejor *Dark Souls*, *Code Vein* asombró en el E3 por la espectacularidad de sus gráficos.



STAR WARS BATTLEFRONT II

■ PS4-ONE-PC ■ DICE ■ 17 DE NOV.

La secuela de *Battlefront* quiere enmendar la mayor omisión de su predecesor, introduciendo una campaña y DLC gratis. Protagonizado por una comandante de élite, el argumento se situará entre el Episodio VI y el VII. También habrá contenido basado en *El despertar de la Fuerza* y *Los últimos Jedi*.



KNACK 2

■ PS4 ■ JAPAN STUDIO ■ 5 DE SEPT.

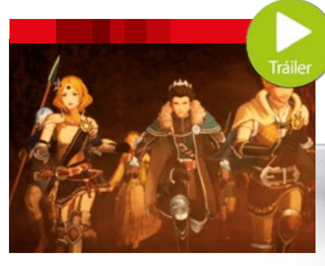
Muy pronto, estará a la venta (y a precio reducido) *Knack 2*. El "capricho" de Mark Cerny regresa con un modo multijugador cooperativo, un despliegue visual más ambicioso y un sistema de combate más complejo que el de su predecesor: habrá un árbol de habilidades con treinta movimientos y técnicas que podremos desbloquear.



GRAN TURISMO SPORT

■ PS4 ■ POLYPHONY D. ■ OTOÑO

Gran Turismo Sport llega a PS4 en busca de una acogida más entusiasta que la de las anteriores entregas. Aunque habrá pruebas para un jugador, la experiencia estará enfocada a los eSports, pues, no en vano, se ha firmado un acuerdo con la Federación Internacional de Automovilismo.

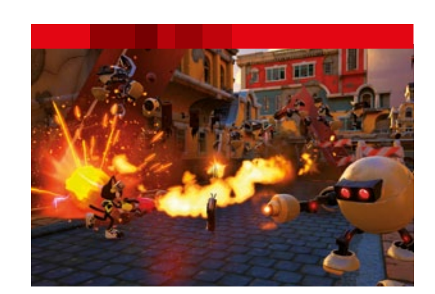


FIRE EMBLEM WARRIORS

■ SWITCH-N3DS ■ OMEGA FORCE ■ OTOÑO

Siguiendo la estela de musous como *Hyrule Warriors* (combates contra hordas de enemigos), Omega Force quiere aplicar esa fórmula a la saga *Fire Emblem*. Combinando personajes de sus entregas más famosas, *Warriors* se perfila como uno de los juegos más épicos de Switch (y New 3DS).





SONIC FORCES

■ PS4-ONE-SWITCH-PC ■ SONIC TEAM ■ INVIERNO

El Sonic Team se vuelve a poner al frente de la licencia de *Sonic* para conmemorar su 25º aniversario. En *Sonic Forces*, el erizo azul lidera una rebelión contra el Dr. Robotnik, en una aventura que mezclará varios estilos: el juego 2.5D de *Sonic Generations*, el 3D de *Sonic Unleashed* y un nuevo modo de juego, Custom Hero, en el que podremos crear nuestro propio personaje.



HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

■ PS4 Y PC ■ NINJA THEORY ■ 8 DE AGOSTO

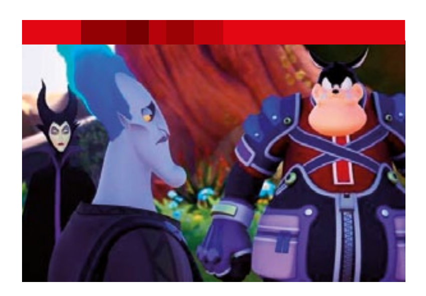
Un juego AAA independiente: así define Ninja Theory su nueva creación, un juego de acción en el que la guerrera Senua ha de combatir los demonios de su propia psicosis. Con un diseño de primera y una captura de movimientos impresionante, *Hellblade* saldrá a la venta en digital, a 30 euros, y durará entre seis y ocho horas.



OUTCAST SECOND CONTACT

■ PS4, ONE Y PC ■ APPEAL ■ INVIERNO

Outcast: Second Contact es un remake del juego de 1999, una gran aventura precursora de los sandbox. Esta nueva versión tendrá gráficos mejorados, pero mantendrá la esencia del original: total libertad para combatir, usar el sigilo o resolver puzles, todo en medio de una guerra en el planeta Adelpha.



KINGDOM HEARTS III

■ PS4 Y XBOX ONE ■ SQUARE ENIX ■ 2018

Queda menos para jugar a esta ansiada secuela. De nuevo con Tetsuya Nomura al timón, en esta nueva entrega, Sora y sus amigos librarán la batalla definitiva contra Xenahort. Creado con el motor Unreal 4, *Kingdom Hearts III* tendrá un aspecto imponente y contará con nuevos invitados, como los héroes de "Big Hero 6" o "Enredados". El 15 de julio, habrá nuevos datos.



PROJECT CARS 2

■ PS4, ONE Y PC ■ SLIGHTLY MAD ■ 22 SEPT.

En Slightly Mad, quieren que la secuela de *Project CARS* supere en todo al original, y parece que lo han conseguido. Esta continuación tendrá más de 200 vehículos, 50 localizaciones, ocho disciplinas, soporte para VR, físicas mejoradas... ¡Casi nada! Además, el juego va a tener unos gráficos ultrarrealistas, que serán aún mejores en PlayStation 4 Pro y Xbox One X.



KINGDOM COME: DELIVERANCE

■ PS4, ONE Y PC ■ WARHORSE ■ FEBRERO

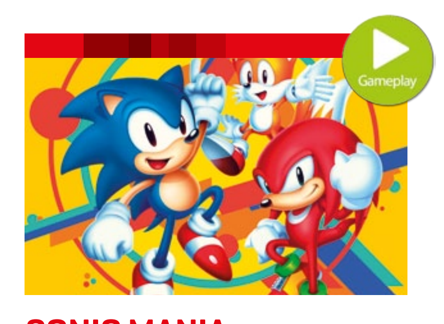
Si de algo no se puede acusar a este título, es de falta de ambición. Se trata de un juego de rol en primera persona, de ambientación medieval, pero prescindiendo de elementos fantásticos. Con un apartado visual impactante, *Deliverance* nos traslada al año 1043, siguiendo los pasos de un joven herrero en el Sacro Imperio Romano.



SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO

■ PS4, ONE Y PC ■ UBISOFT ■ 19 DE OCTUBRE

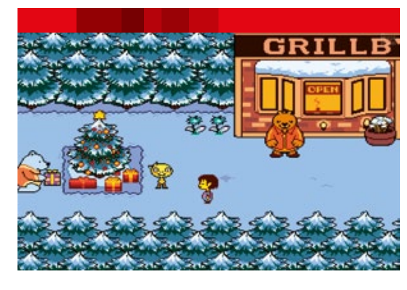
La secuela de *La Vara de la Verdad* quiere ser más irreverente, si cabe, que su predecesor. Esta vez, los superhéroes son el eje temático, encarnando al "Chico Nuevo" y uniéndonos al peculiar equipo de Cartman, Stan, Kenny y Kyle. Para salvar South Park de manos del Profesor Caos, tendremos que hacer de nuestro personaje un héroe.



SONIC MANIA

■ PS4-ONE-SWITCH-PC ■ SEGA ■ 15 DE AGOSTO

Sonic volverá por partida doble. Al margen de *Sonic Forces*, este verano se estrenará *Sonic Mania*, un juego que perfectamente podría pasar por uno de los títulos del erizo en los años 90. Con gráficos de sprites en 2D, podremos manejar tanto al erizo azul como a Tails y a Knuckles. Entre las fases confirmadas, hay algunas icónicas, como Green Hill, Chemical Plant o Flying Battery.



UNDERTALE

■ PS4, VITA Y PC ■ TOBY FOX ■ VERANO

El magistral juego de rol creado por Toby Fox llegará muy pronto a PS4 y PS Vita en formato físico. Una aventura intimista llena de humor y emotividad, en la que decisiones como "perdonar" a nuestros enemigos cambian por completo el desarrollo del juego. Además de las nuevas versiones para consolas, también saldrá a la venta una edición coleccionista, con un broche y la BSO.

LA **OPINIÓN** DE LA REDACCIÓN

Con la feria superada, hacemos balance de todo aquello que nos ha encandilado... y lo que no pasa el corte.



Cuando Mario y Egipto son "sólo" dos razones para soñar despierto

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Como todos los años, dependiendo de "nuestros colores", la feria deja distintas sensaciones. Como hombre multiplataforma que soy, creo que este año los tres fabricantes han cumplido el expediente, aunque a todos les ha faltado un "pelín" de capacidad para sorprender. Microsoft, con Xbox One X, tiene la potencia... pero le ha faltado esa exclusiva que venda la consola como churros. *Forza 7* es despampanante, pero todos sabemos que la velocidad ya no tira como antes. Y el resto de anuncios, o fueron exclusivas menores o de juegos multiplataforma. Sony, por su parte, se guardó bazas y puso el foco en juegos anunciados el año pasado (*Days Gone*, *God of War*, *Detroit* y *Spider-Man*), sin presentar nada nuevo de ese nivel. Y Nintendo fue a lo seguro: *Super Mario Odyssey* es mucho más ambicioso de lo que podíamos haber soñado, y el mero hecho de mostrar dos *Metroid* volvió loco al personal (aunque uno de ellos fuera sólo un logo). ¿El resto? Pues, entre la mala costumbre de muchos desarrolladores de empezar a desvelar sus juegos antes del evento y las cada vez más comunes filtraciones, gran parte de la grandeza del show quedó diluida. Hubo sorpresas, como *Anthem* o *AC Origins*, que convencieron con sus apabullantes despliegues técnicos; otros convencieron con la proximidad de sus lanzamientos, como Bethesda con *The Evil Within 2* o *Wolfenstein II*.

Eso sí, para el año que viene, muchas compañías deberían replantearse cómo preparar su conferencia. EA aburrió al personal con una partida de 30 minutos de *Battlefront II*, otros sacaron gritones "speakers" para narrar una partida... La feria es una gran oportunidad para hacernos "soñar", y sobre eso debería girar cómo plantearlas. ■



Para mí, el juego de la feria fue *Super Mario Odyssey*. No sólo supone el regreso de Mario a los mundos abiertos: también a lo más alto de la creatividad de Nintendo.



Un E3 de transición y sin grandes sorpresas... pero con decenas de juegazos

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

¡Al loro, que este E3 no ha estado tan mal, hombre! Es verdad que no ha habido grandes sorpresas, sobre todo por parte de Sony y Microsoft, y que proyectos como *Shenmue III*, *Final Fantasy VII*, *The Last of Us: Part II*, *Death Stranding*, *Borderlands 3*, *Cyberpunk 2077* o el *Star Wars* de Visceral no se han atrevido a enseñar la patita... pero baste con ver los más de 70 juegos que hemos recopilado en el reportaje para desmontar la falsa creencia de que ha sido una feria de saldo. Que muchos de los títulos ya estuvieran anunciados de antemano no significa que no ilusionen, y lo mejor es que varios de ellos ya están a la vuelta de la esquina, para completar la que puede ser una de las mejores añadas de la historia de los videojuegos: *Splatoon 2*, *Sonic Mania*, *Uncharted: El legado perdido*, *Yakuza Kiwami*, *Destiny 2*, *Project CARS 2*, *Cuphead*, *Sombras de Guerra*, *South Park: Retaguardia en peligro*, *Mario Odyssey*, *Call of Duty: WWII*, *Crackdown 3*, *Star Wars Battlefront II*, *Xenoblade Chronicles 2*... Es injusto obviar que esos títulos han estado en la feria, igual que otros que no llegarán hasta 2018, como *God of War*, *Spider-Man*, *Days Gone*, *Detroit*, *State of Decay 2*, *Sea of Thieves*... Seamos serios, por el amor de Dios.

Dicho todo eso, ha habido un puñado de anuncios de relumbrón. Varios de ellos contribuirán a engrosar este increíble 2017, como *Mario + Rabbids*, *Life is Strange: Before the Storm*, *Metroid: Samus Returns*, *Forza Motosport 7*, *The Evil Within 2*, *Wolfenstein II* o *Assassin's Creed Origins*. Y, ya si miramos al largo plazo, tenemos *Monster Hunter World*, *Metroid Prime 4*, *Beyond Good and Evil 2*, *Anthem*, *Dragon Ball FighterZ*, *Metro Exodus*, *The Crew 2*... ¡Que no os embauquen! ■



¿Es que nadie piensa a corto plazo? Ha habido un porrón de juegazos. Por cierto, Sony, quien no saca *Yakuza Kiwami* y *Yakuza 6* en su conferencia no tiene perdón...



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón





LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Junio nos deja otras noticias increíbles pero reales, y algunas más falsas que una fecha prometida en el E3. Juega a adivinar cuáles son veraces y podrás llevarte un juego que SÍ te llegará este año.



FIFA 18: LA ESTRELLA DE SWITCH SERÁ MANOLO EL DEL BOMBO

EA ha despejado todas las dudas sobre la entrega más ambiciosa de *FIFA* y sus versiones. Sabemos que Cristiano Ronaldo será el gran protagonista, que Ronaldo Nazario ilustrará la Icon Edition y que la versión de Switch prescindirá del modo El Camino y no utilizará el motor Frostbite, pero la gran sorpresa de esta versión ha sido la portada elegida para el juego en España: Manolo el del Bombo, por sus 44 años de apoyo incansable a la Selección española. Según el jefe de marketing de EA Sports, Alfred Hard, "Manolo y su bombo son el mayor símbolo de nuestro fútbol y representan a la perfección las características únicas de la versión de Switch", cuyo modo Carrera nos pondrá en la piel del animador español para tocar el bombo desde la grada con los Joy-Con, si no se lo vuelven a robar.

- YA ES MEJOR QUE FIFA 13 DE Wii
- NO DEIS BOMBO A ESTOS "FAKES"



Pág. 54



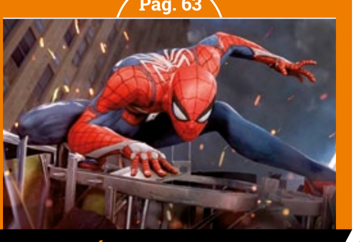
LA OTRA CARA
Mitad real, mitad ficción, todo risión

Pág. 58



LA COMUNIDAD
Vuestra opinión es la que cuenta

Pág. 63



LA POLÉMICA
Este mes, anuncios a largo plazo



¡PARTICIPA!

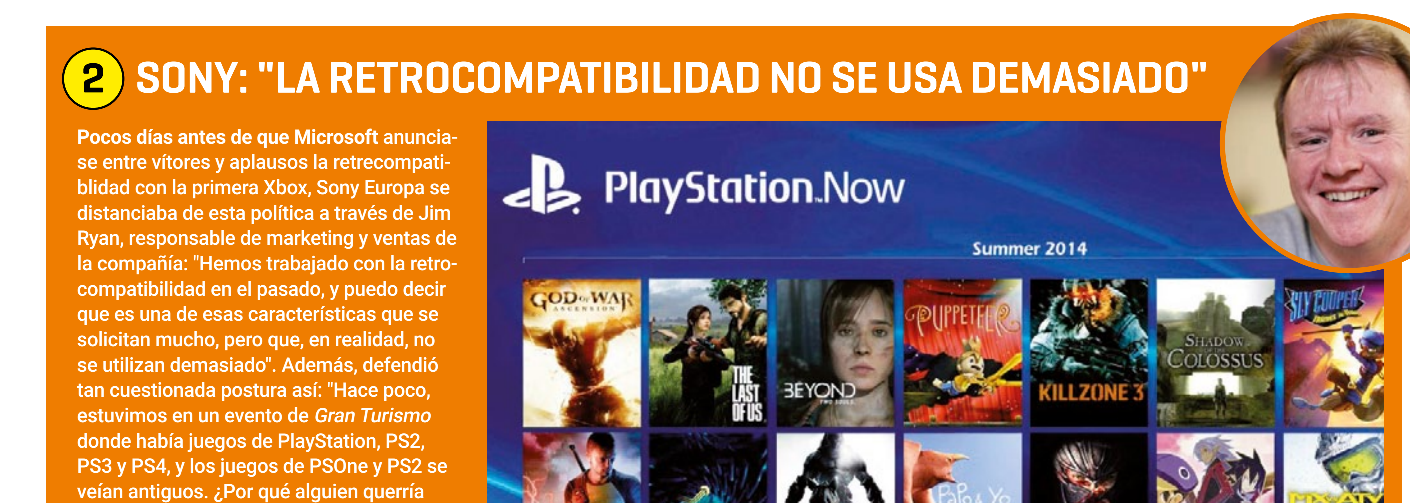
Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

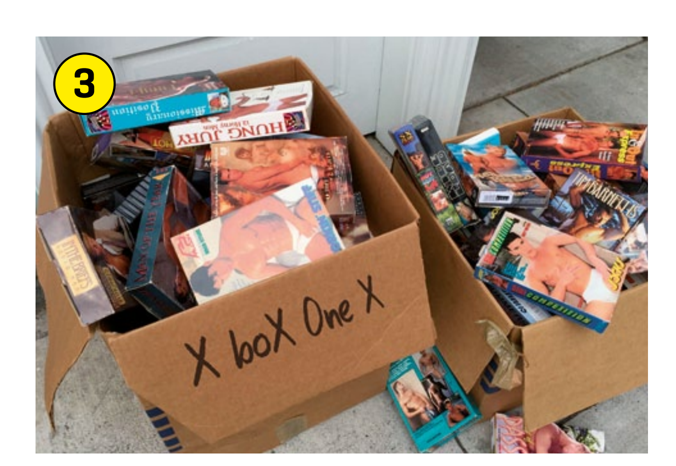
www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

2 SONY: "LA RETROCOMPATIBILIDAD NO SE USA DEMASIADO"

Pocos días antes de que Microsoft anunciase entre vítores y aplausos la retrecompatibilidad con la primera Xbox, Sony Europa se distanciaba de esta política a través de Jim Ryan, responsable de marketing y ventas de la compañía: "Hemos trabajado con la retrocompatibilidad en el pasado, y puedo decir que es una de esas características que se solicitan mucho, pero que, en realidad, no se utilizan demasiado". Además, defendió tan cuestionada postura así: "Hace poco, estuvimos en un evento de *Gran Turismo* donde había juegos de PlayStation, PS2, PS3 y PS4, y los juegos de PSOne y PS2 se veían antiguos. ¿Por qué alguien querría jugar a esto?". Quizá no le vendría mal preguntárselo a los usuarios de Xbox One, porque, según Microsoft, el 50% juega a títulos de 360 gracias a este invento tan anticuado. ¿Estamos ante la peor excusa del año?

☐ CIERTO ☐ NO SÉ, JIM, PARECE FALSO





3 Un canadiense reserva una Xbox One X y recibe una caja llena de películas porno.

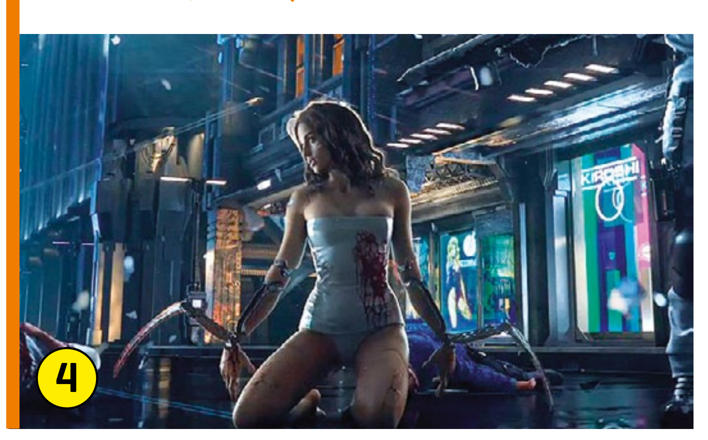
El nombre definitivo de Scorpio empieza a provocar malentendidos: un usuario en Canadá ha recibido una colección de cine X al intentar reservar la nueva consola en eBay. Aun así, afirma estar satisfecho con su adquisición y no reclamará.

☐ YA PUEDE SER BUENA POR 499 € ☐ ÉSTE BUSCABA MANDANGA

CD PROJEKT RED DENUNCIA EL ROBO DE ARCHIVOS DE CYBERPUNK 2077

Están pesaditos los hackers con las amenazas. En esta ocasión, la víctima ha sido la compañía polaca responsable de *The Witcher*, que se ha visto obligada a publicar un comunicado donde afirma haber recibido amenazas por parte de unos individuos. Los atacantes se habrían hecho con varios archivos internos del juego para publicarlos si no reciben la compensación económica solicitada, y puede que acaben cumpliendo su palabra, porque CD Projekt RED ha decidido no pagar ni un céntimo. Para cubrirse las espaldas, ya han adelantado que los documentos robados no representan el estado actual del juego, así que nadie debe asustarse si se filtran bocetos de una urbe cyberpunk dibujada en Paint. Esta gente sabe lo que hace.

☐ CYBERFUCK, ESPERO QUE SEA UN FAROL ☐ BUEN INVENTACO


4

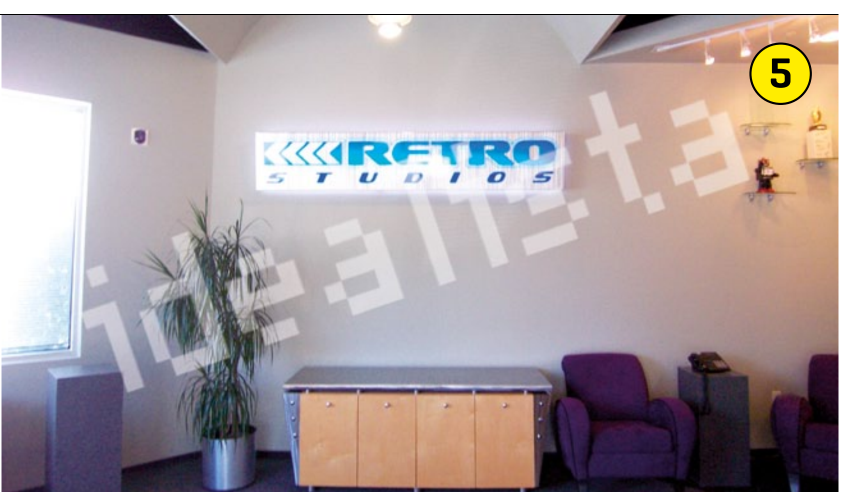
5

LAS OFICINAS DE RETRO STUDIOS LLEVAN TRES AÑOS ABANDONADAS Y A LA VENTA EN IDEALISTA

El silencio que ha envuelto a Retro Studios desde el lanzamiento de *DK Country: Tropical Freeze* ha hecho saltar las alarmas al confirmarse que el recién anunciado *Metroid Prime 4* corre a cargo de un nuevo equipo de desarrollo. Y la explicación es tan reveladora como inesperada: sus oficinas llevan abandonadas desde principios de 2014, como demuestra el anuncio que un periodista anónimo ha encontrado por casualidad en el portal inmobiliario Idealista.com. Si buscamos oficinas de más de 1.200 metros cuadrados ubicadas en Austin, Texas, hallamos estas fotografías junto a la siguiente descripción: "Edificio moderno de uso exclusivo de oficinas, construido en 1999 y amueblado. Tres plantas, garaje de veintiséis plazas y trastero. Excelente luz natural. Gas butano. Preguntar en portería".

Sin embargo, lo más llamativo del caso es que Nintendo reconoce no haber estado al tanto de esta información hasta ahora: "Tras un año sin contestar a los emails, decidimos encargarle el remake de *Metroid II* a MercurySteam", admite Kensuke Tanabe, productor de la saga *Metroid Prime*. En este momento, los 70 exempleados de la empresa siguen en paradero desconocido, pero, al menos, recogieron las cáscaras de plátano para las fotos.

■ HUELE A PARAÍSO "TROFISCAL" ■ NO COMPRO





6

Peligroso juego viral de moda entre los jóvenes: ver tráilers de *KH3*.

La policía alerta sobre una práctica cada vez más extendida en las redes: visualizar tráilers de *Kingdom Hearts 3* sin saber cuándo verá la luz, una costumbre que, según los expertos, puede provocar "ansiedad y frustración crónicas".

☐ YA SOY VÍCTIMA
☐ NO ME SEÁIS SINCORAZÓN



DEVOLVER NOS HACE ÍDEM CON UNA CRÍTICA VISCERAL AL E3

Es el primer año que Devolver Digital celebra una conferencia... y puede que el último. La editora apenas presentó unos pocos títulos indies (*Ruiner* entre ellos), pero nos regaló una feroz crítica a la industria desde dentro, mediante una conferencia paródica salpicada de gore que no dejó títere con cabeza, incluida la de su presentadora, que abrió su intervención pegando tiros al aire. La sangrienta parodia, a medio camino entre "1984" de Orwell y un capítulo de "Black Mirror", denunció las prácticas abusivas de las grandes compañías, las falsas promesas que sustentan el E3 y el fanatismo de periodistas y usuarios. Y, ahora, queremos esto cada año.

■ HAN GANADO EL E3 ■ IMPOSIBLE: NO HAY NADIE TAN LOCO

7





UZBEKISTÁN PROHÍBE JUEGOS QUE NI SIQUIERA EXISTEN

Si tienes pensado viajar a Uzbekistán de vacaciones (oye, hay quien va a Magaluf), más vale que dejes la consola y todos tus juegos en casa, porque podrías cometer un delito... o 38. Es el número de títulos que han prohibido las autoridades uzbecas por su contenido violento, entre ellos, *CoD: Black Ops, Dead Space, Postal 2, Dead by Daylight o Los Sims 4*. Sin embargo, la lista negra incluye juegos que aún no existen, como *Left 4 Dead 3*, por si a Valve se le ocurriera. Pero hay otros que tampoco existen gramaticalmente, como *Kane and "Leanch" 2: Dog Days* y *Until "Down"*, que se traduciría como "Hasta abajo". El motivo que esgrime el gobierno del país asiático es que estos videojuegos transmiten "valores distorsionados" que propagan la violencia y la pornografía, y amenazan la estabilidad social y política del país. Que no se enteren por estos lares los de Hazte Oír.

☐ PUES CANCELO MI ERASMUS ALLÍ ☐ NO DOY CRÉDITO



La RAE admite "exclusivo" como sinónimo de "multiplataforma". Las conferencias del E3 lo han logrado. A partir de ahora, el término "exclusivo" aplicado a cualquier videojuego significará que primero saldrá en una plataforma y después en las demás. Viva la riqueza léxica.

☐ "EXCLUSIVE" ES EL NUEVO "INCLUSIVE" ☐ NO CUELA



KONAMI BOICOTEA A KOJIMA POR DESMARCARSE DE MG SURVIVE

Hay empresas que funcionan como sectas y no sólo viven de exprimir a sus empleados hasta que dejan de serles útiles, sino que pretenden amordazarlos una vez desterrados de sus dominios. Según el diario Nikkei, Konami sería una de ellas. Al parecer, a la compañía nipona no le hizo ninguna gracia que Kojima dijera en una entrevista que *Metal Gear Survive* no tiene "nada que ver con la saga," por lo que envió una misiva al creativo en la que le instaba a abstenerse de volver a realizar "comentarios que dañen su reputación". Por si fuera poco, Konami estaría actuando como lobby de presión para evitar que el nuevo equipo de Kojima forme parte de asociaciones empresariales. Sólo les falta bloquearlo en Instagram.

☐ ¡QUE LE DEJEN "SURVIVE"! ☐ KONAMI NO ACTUARÍA ASÍ...

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE DIRT 4 PARA PS4 O XBOX ONE

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de esta sección son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales de *DiRT 4*, dos en PS4 y una en One.



SOLUCIONES del nº 311

1 Falso 2 Verdadero 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Falso
6 Falso 7 Falso 8 Verdadero 9 Verdadero 10 Verdadero

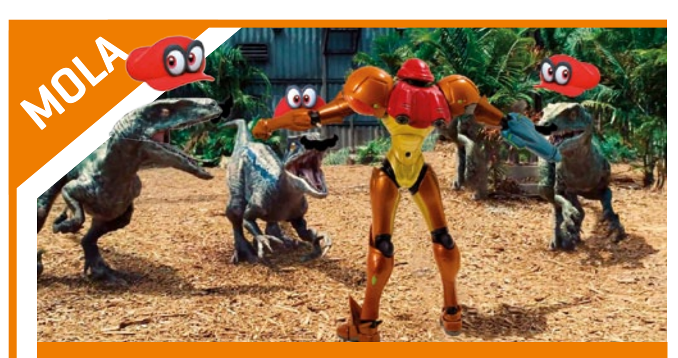
GANADORES de un juego **Injustice 2** (HC 311)

- *María Dolores Mateo Guardiola* (Murcia)
- *Cristina López Ortega (Madrid)*
- *Adrián García Pastor (Madrid)*

LA COMUNIDAD

Vuestro espacio donde opinar, votar y echar unas risas

MOLA



La revelación de *Metroid Prime 4* y, aunque ya se sabía, *Super Mario Odyssey* también me ha sorprendido gratamente. M. Rockmero

Se ve que Nintendo ha aprendido, por fin, cómo funciona el E3: anunciar el título más suplicado por los fans, aunque sea en forma de logo y sin fecha. Tuvo que aparecer Mario convertido en dinosaurio para plantarle cara a Samus con un tráiler de los de quitarse la gorra.

Que Xbox One S sea un armatoste y Xbox One X la más pequeña, siendo ésta mucho más potente. Dani López
Toda la vida creyendo que la talla S era la pequeña y la XL era la grande para que, ahora, nos hagan el lío. Como lancen la XS, alguna tienda nos colará los dos modelos anteriores...

¿Estoy viendo una nueva serie de Dragon Ball? Ah, no, que es un juego... Brutal *DB FighterZ*. David M.
Es tan espectacular que aún no sabemos si saldrá en Xbox One, PS4 y PC o en Boing, aunque, viendo la censura que se gasta en Dragon Ball Super, igual le pixelan las bolas de dragón.

De los mostrados por primera vez, me encanta *Anthem*. H. Albarracín
¿Será la redención de BioWare? Al menos, jugar como Freelancers se nos dará bien a los autónomos.

***Shadow of the Colossus*: poder recorrer ese bello mundo en busca de los impresionantes colosos y escuchar su BSO en HQ. Sergio Gomber**
Todo un (Fu)mito de los videojuegos.

El anuncio de *Rocket League* para Switch y su crossplay network con Xbox One y PC. Héctor Dominguez
Micro y Ninty acaban pactando antes que PSOE y Podemos. Es una pena que Ciud... Sony se haya abstenido.

El nuevo *Metro Exodus*; no lo esperaba para nada. Txabier Boubeta
Nos quedamos despatarrados en el asiento hasta que los responsables del *Metro* nos llamaron machirulos.

***Spider-Man* y *God of War*, para mí, lo mejor del E3. Jonathan Rubin**
Ojalá lanzarle una telaraña a 2018 para atraerlo y tenerlo enfrente.



***A Way Out*, un "Prison Break" para fugarnos de la cárcel en cooperativo... y con Manolo Escobar en sus años talegueros. J. Belmont**

Así que lo de su carro fue un robo fingido para cobrar el seguro y le cazaron... aunque también se da un aire al primo recluso de Nathan Drake. El original cooperativo a pantalla partida tiene mucho potencial, a menos que nos toque Torbe como compañero de celda.

NO MOLA



Ver lo nuevo de *Assassin's Creed Origins*. Yo, que soy de Cádiz, ando rodeado de entierros fenicios y la verdad es que me he familiarizado pronto con el juego. Raúl Cortés González

Entonces, también te vas a sentir como en casa con tan agradables temperaturas... De hecho, puede que hasta acabes disecado, cual momia de Keops. Este calor sí que es "asesino", y no Bayek.

El E3 de Bethesda: poca novedad y mucha VR. ¿Cuántas versiones más de *Skyrim* quedan antes de ponerse con *The Elder Scrolls VI*? Zetaceous
Las de Apple Watch, Ouya, Phantom, Zune, iPod nano, N-Gage, Teletexto, PowerPoint, Kindle y Vita. ¿Estamos?

Que *Mario + Rabbids* fuese el secreto peor guardado de Ubisoft, aunque valió la pena ver a Miyamoto abriendo su conferencia. Belén Maui
Por suerte, compensaron el "spoiler" con el inesperado *Beyond Good and Evil 2*. Entre conejos, cerdos, monos y "leakers", Ubi podría montar un zoo.

Que juegos como *Days Gone* sean la definición de triple A estándar y no aporten nada nuevo. Víctor José
Deberías valorar cuánto ha avanzado el cine: los peliculones que se han presentado parecen videojuegos.

El chat de voz de *Splatoon 2*. ¿Tener que descargar una app para el móvil a estas alturas? Anatsumika
Y eso que aún no han anunciado el intercomunicador hecho con dos envases de yogur unidos por un cordel.

Tanta potencia de Xbox One X para... ¡*Minecraft* a 4K! Markos Araujo
¿Y quién necesita un *Forza Motorsport 7* teniendo cubos suavizados con texturas ultra HD y reflejos? Además, los nuevos flujos del agua son tan realistas que casi Mojang. Hale, esto es lo que has conseguido.

Las políticas de Sony, la ausencia de *The Last of Us II*, el trato a los usuarios con la retrocompatibilidad... J. Manuel Bállega
Míralo por el lado bueno: ahora, Ellie tendrá unos mesecillos para afinar la guitarra de cara a la PS Experience.



Aparte de algunos juegos con fechas anunciadas (*Mario Odyssey* en octubre), no mola que se rían del público... ¿En serio un juego de pesca de *Final Fantasy*? Y seguro que a 60 €. Ernesto Fidel

Como te toque concursar en un reality de supervivencia, créenos que lo agradecerás. Por cierto, el mes que viene, no te pierdas nuestro suplemento con todo lo que debes saber sobre la lucioperca y los mejores cebos para darle caña.



GALERÍA FANART



Gmoder3000 [Deviantart]



Van Orton Design

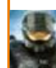


Ry-Spirit [Deviantart]

VIÑETA CONSOLERA

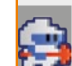
Por **SIGNO**

LO MEJOR DEL TIMELINE



XxLokusxX WEB

“*Super Mario Odyssey* me ha recordado aquella maravilla que salió junto a N64. Ilusión es poco. Sólo Nintendo es capaz de hacerme sentir niño de esa forma. Estoy deseando que salga ya.”



cubix56 PS4

“Genial el remake de *Shadow of the Colossus*. Este juego era demasiado ambicioso en lo técnico para PlayStation 2.”



Bigbossmen WEB

“Me alegro de que Mercury Steam haga *Metroid: Samus Returns*. La trilogía *Lords of Shadow* fue una obra maestra.”



@LordKaizack TWITTER

“*Shenmue III* no estará en el E3 y la cosa se pone fea, porque está muy verde el proyecto. Esto se va a alargar lo indecible.”



Darkichigo WEB

“Vuelven los plataformas clásicos. Primero, Crash; ahora, Bubsy... Si volvieran Spyro y Earthworm Jim, sería genial.”



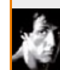
soul4game WEB

“Yo la habría llamado Xbox Mini. Increíble que hayan metido tanta chicha en tan poco espacio. Tiene que ser una obra de ingeniería.”



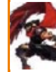
David Fernández WEB

“La ventaja de Switch con los juegos de Wii U respecto a otras consolas es que, para muchos, remasterizaciones como la de *Pokkén* son casi una novedad.”



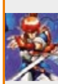
Potro1980 WEB

“*FighterZ* es el juego de Dragon Ball que llevamos esperando toda la vida. La animación es mil veces mejor que la de 'DB Super'.”



Hanzo WEB

“Me alegra un montón que *Monster Hunter World* vaya a salir en varias plataformas, dejando a un lado la dichosa guerra absurda entre compañías.”

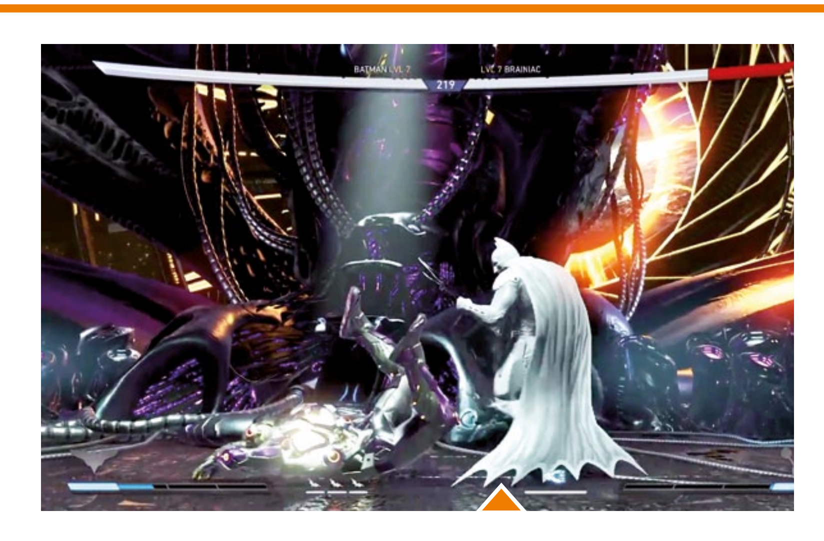


Alundra89 WEB

“Microsoft presenta un consolón sin exclusivos que la exploten, Sony saca gameplays de juegos ya anunciados y no concreta fechas, y lo que más chicha tenía de Nintendo va para largo...”

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Este mes, la cosa va del miedo a la muerte: jefes que se hacen los muertos, muertes inesperadas y psicópatas que rehúsan matarte.



UNA MUERTE PARCA EN HERIDAS GRAVES

***The Surge*, como buen hijo bastardo de *Dark Souls*, pivota en torno al deseo de la Muerte por llevarte al otro barrio, pero la guadaña se le va de las manos...**

Andrew Pikot (Youtube)

Aquí, podemos ver al protagonista a punto de fenecer tras haber montado en un ascensor y haberse quedado atrapado en un bloque de cemento de una manera que las leyes de la física tardarán milenios en poder explicar.



SE QUEDÓ "MOÑECO"

Batman siembra el miedo por donde pasa, y no se libra ni un villano de *Injustice 2* como Brainiac, quien, ante la tollina en ciernes, decidió hacerse el muerto y esperar a que amainara.

Gage Gutfleisch (Youtube)

No nos extraña que alguien como él tire de trampas para poder sobrevivir al Hombre Murciélago, que revolotea como una mariposa y pica como una abeja... Lo que no sabe es que, rotura de la cuarta pared mediante, el "dios" que maneja a Batman sabe que aún le queda más de media barra de vida.





PUEBLERINOS ASESINOS EN "STAND BY"

Los aldeanos de *Outlast 2* tienen cierta fijación con darles matarile a los forasteros porque sí, pero, a veces, se vuelven ciegos o tontos y se olvidan de echarles la correspondiente mano al cuello.

Jokario / Slippy Slides (Youtube)

Habíamos oído que la música amansa a las fieras, pero parece ser que el vídeo a 1080p también. Es todo un detalle que la señora de la izquierda decida no incrustarle al protagonista la cruz en el colodrillo, pese a tenerlo a tiro de piedra, y lo mismo se puede decir del otro sujeto, aunque su utensilio parece ser más amable. Ya se sabe que el amor es ciego...

LA MEMEZ DEL MES

Una luchadora de armas tomar

Hollywood, la meca del cine, se le ha quedado pequeño a Ana de Armas y, pronto, la actriz cubana, que saltó al estrellato por su papel de Carolina en "El Internado", podría dar un nuevo paso en su carrera audiovisual, debutando en la industria de los videojuegos como uno de los personajes descargables de *ARMS*, el juego de lucha de Switch. El parecido nominal habría inducido a que Nintendo haya decidido rebautizarla como Ana de ARMS. Así, se rumorea que su conversión en replicante en "Blade Runner 2049", película en la que compartirá pantalla con dos tótems como Harrison Ford y Ryan Gosling, no ha sido más que un entrenamiento-divertimento para ponerse en forma de cara a este debut consolero. Aún se desconoce qué "armas" usará como puños, pero seguro que son de tecnología ciberpunk...





Total votos: 236





ASSASSIN'S CREED ORIGINS

26% DE VOTOS

Tras un año en barbecho, al menos en lo que a entregas principales se refiere, se nota que había ganas de volver a ver los assassins en acción. Como se rumoreaba, la ambientación elegida por Ubisoft Montreal en esta ocasión ha sido el antiguo Egipto, que los fans demandaban casi desde que el mundo es mundo.



ANTHEM

20% DE VOTOS

El equipo principal de BioWare está trabajando en esta nueva IP, que tomará algunos de los conceptos de *Destiny*, como el cooperativo online, pero con armaduras que permitirán volar y un apartado técnico que ha dejado impresionado a todo el mundo, al menos en su versión para Xbox One X.



DRAGON BALL FIGHTERZ

11% DE VOTOS

Nadie se lo esperaba, pero Arc System Works está trabajando en un nuevo juego de lucha de Bola de Dragón Z, con refriegas de tres contra tres. Pese a que sus gráficos son en 2,5D, muchos coinciden en que no ha habido ninguna otra entrega de la saga que, a priori, haya replicado con tanta fidelidad el aspecto visual del manganime. ¡Kame hame ha!



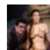
METROID PRIME 4

8% DE VOTOS

Nintendo sólo enseñó el logo, pero hablamos del juego que más le habían solicitado los fans en los últimos años, así que no es de extrañar su gran acogida. Por detrás de él en la encuesta, quedaron títulos como *The Evil Within 2, Beyond Good and Evil 2* o *Monster Hunter World.*

LA PREGUNTA TONTA

¿Qué pensará Morgan, protagonista de *Prey* al **mimetizarse como si fuera una taza**?



Marcos Fernández
«Cantará mentalmente 'soy una taza, una tetera, un plato hondo y un cucharón', mientras llora porque, en realidad, sólo es una taza.»



La Zertin
«Pensará: '¡Por Dios, por Dios, que no me usen de lapicero!'.»



Gio Robles
«'Ojalá que llueva café en el campo', en referencia a la mítica canción de Juan Luis Guerra.»



Fernando De La Ossa
«Espero que no me echen un café descafeinado de máquina con leche desnatada sin lactosa y sacarina.»



Luis Aznar
«E cuando arrivo a la Talos I, Nescafé Capuccino: cremoso, delicioso... Para disfrutar.»



Jonay Gómez
«Seguramente piense en lo mucho que le gustaría contener una buena dosis de Paladín a la Taza, para rendir honores al primero de su nombre.»



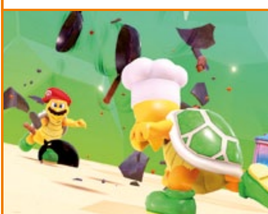
YA SOMOS



175.000
EN TWITTER
@Hobby_Consolas



SUBEN



NINTENDO, que ha dado el do de pecho en el E3 con *Mario Odyssey* o la confirmación de que ya trabaja en *Metroid Prime 4* y un *Pokémon RPG* para Switch. Lástima que faltaran la Consola Virtual y SNES Mini.



EL FORMATO FÍSICO, ejemplificado en el anuncio de versiones tangibles para algunos de los juegos indies más aclamados de los últimos tiempos, como *Undertale, Axiom Verge, Cave Story+* o *Velocity 2X*.



LA SALUD de algunos estudios, como People Can Fly, que va a hacer un juego para Square Enix; Comcept, que ha sido comprado por Level-5; o Platinum Games, que va empezará a publicar sus títulos por su cuenta.



AGOSTO, mes para el que se han confirmado las salidas de *Hellblade* (día 8), *Sonic Mania* (15), *Mario + Rabbids* (29) o *Life is Strange: Before the Storm* (31). Se unen a *Uncharted, Yakuza Kiwami, F1 2017...*

BAJAN



LAS PETICIONES, no está claro si en serio o en broma, para que Ubisoft cambie el enfoque de los villanos de *Far Cry 5*, que reflejarán el sectarismo de algunas comunidades de la América profunda.



BATTLEBORN, cuyo fracaso ha hecho que su multijugador en plan MOBA pase a ser free-to-play. A 2K le ha vuelto a suceder lo mismo que con *Evolve*, cuya fórmula de cuatro contra uno tampoco cuajó.



SONY, que se ha negado a que las versiones de PS4 de juegos como *Minecraft* o *Rocket League* tengan juego cruzado con las de One, Switch y PC, esgrimiendo que debe ser responsable con su comunidad...



LAS AUSENCIAS del E3, como *Shenmue III* (que se retrasa a la segunda mitad de 2018), *FFVII Remake, Red Dead Redemption 2, Death Stranding, The Last of Us: Part II*, el *Star Wars* de Visceral, *Cyberpunk*...

LAS CUENTAS DE LA VIEJA

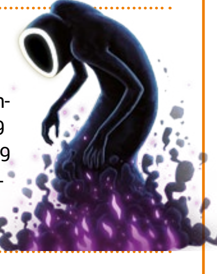
Ventas de juegos en formato físico en España

14.955 **son las unidades que lleva Tekken 7,** que lo convierten en el juego de lucha más vendido de los que se han lanzado en el último mes (a falta de *ARMS*). De ellas, 13.723 se corresponden con la versión de PS4, mientras que las de Xbox One y PC se quedan en 725 y 507, respectivamente.



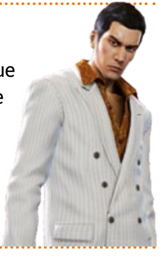
8.545 **copias ha vendido Injustice 2,** que lo dejan como subcampeón de ese torneo de lucha. La versión de PS4 ha sido la más exitosa, con 6.177 unidades de la edición estándar y 1.502 de la Ultimate. En cuanto a la de Xbox One, se han vendido 684 copias de la normal y 182 de la limitada.

5.904 **es la cifra que alcanzó Ultra Street Fighter II** en sus tres primeras semanas. No es un mal número, pero está muy por debajo de lo que ha logrado en Switch *Mario Kart 8 Deluxe*. Pese al innegable factor nostálgico, el mítico juego de Capcom ha salido sin novedades significativas y a un precio muy alto.



3.424 **copias ha vendido RiME,** quizás por debajo de lo que se merecería, dada su calidad y su lanzamiento a precio reducido. En PS4, ha colocado 1.919 de la edición normal, por 798 de la limitada; en One, 229 y 128; y en PC, 211 y 139. Quizás si la edición coleccionista no se hubiera agotado, habría rascado algo más.

2.511 **son las unidades de DiRT 4** en su primera semana. De ellas, 2.060 se corresponden con la versión de PS4, 312 con la de One y 139 con la de PC. Aparte, hay que recordar que, en 2017, también se ha lanzado en PS4 la edición GOTY de *DiRT Rally* con el DLC para PS VR, que lleva 2.418 copias.



2.528 **unidades lleva Yakuza 0,** después de que su precio se haya rebajado a 30 €, casi la mitad de lo que costaba de salida. El 21 de mayo, sólo llevaba 1.720 copias, pero, desde entonces, ha sumado adeptos. Tenemos curiosidad por ver qué pasa cuando llegue *Yakuza Kiwami*, que costará 30 € de salida, precisamente.



7.859 **unidades lleva Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia,** en menos de un mes, lo que denota la buena salud de 3DS, pese al lanzamiento de Switch, pues el género de la estrategia no es de consumo masivo. Veremos si tiene recorrido como para superar las 20.579 copias de *Fire Emblem Awakening*.

LA POLÉMICA

¿Ves bien que se anuncien juegos a muy largo plazo?

Metroid Prime 4 ha dado la nota en el E3. ¿Tardará tanto en llegar como Kingdom Hearts III, Death Stranding o Crackdown 3?





El E3, el mercadillo de la ilusión jugona

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Sí

Cada vez que vivo un E3, espero, sobre todo, que se anuncien juegos cuya existencia se desconozca hasta ese momento. Quiero que me vendan ilusión y promesas. Por eso, la feria de 2015, con *Shenmue III* y *Final Fantasy VII Remake*, aunque ni siquiera tengan fecha dos años después, me llegó muy dentro. En 2017, algunos de los anuncios que más me han entusiasmado son *Metroid Prime 4*, *Beyond Good and Evil 2*, el futurible *Pokémon RPG* de Switch, *Anthem* o *Metro Exodus*, es decir, títulos que, como poco, no llegarán hasta bien entrado 2018. Creo que es algo lícito, y más en una era como la actual, donde las filtraciones están a la orden del día y es difícil guardar secretos.

Ahora bien, cual Lionel Hutz, también digo que hay anuncios a largo plazo... y anuncios a largo plazo. El de *Metroid Prime 4* es un mero logo que informa que el el juego está en desarrollo, y el de *Pokémon* fueron sólo palabras, mientras que el de *Beyond Good and Evil 2* es una CG como un castillo. En cambio, *Anthem* y *Metro Exodus* mostraron su jugabilidad en dos largos vídeos. También hay casos como el de *The Last of Us: Part II*, que, aun sin jugabilidad, ya mostraba el motor real y su marco argumental. A mí me encantan estos anuncios los haga quien los haga, no como a los especímenes sin cerebro que, en las redes sociales, los califican como "humo" o "gloria" según vengan de la compañía a la que odian o de la que aman.

A FAVOR

@DJoNiBoSs
"Si lo hace Sony, está mal; si lo hace Nintendo, es la mejor del universo. Ese doble rasero..."

@jesteragr
"Sí, es necesario saber que las compañías están con algo más que lo que está a punto de salir."

@HannibalElRojo
"Parte del E3 es la ilusión, y los logos o teasers dejan nuestra imaginación soñar."



Vender una intención, no una realidad

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

No

Dicen por ahí que encontramos el placer en la anticipación, antes de conseguir algo, y, después, con el recuerdo. ¿Pero qué pasa si esa anticipación se dilata en el tiempo? El anuncio de *Metroid Prime 4* en este E3 me puso la adrenalina por las nubes... pero que no enseñaran nada más que el logo puede ser contraproducente. La gente estará ya montándose su película sobre cómo serán sus gráficos, el control, la trama... y corre el riesgo de ser peor (o mucho mejor). El ejemplo de *Metroid* es sólo el más reciente, y puede aplicarse a cualquier juego anunciado con tantísimo tiempo. El año pasado, fue *God of War* y, en 2015, *Shenmue III* y *Final Fantasy VII Remake*, aún sin fechas concretas. Y eso, sin mencionar al "Messi" de la anticipación, *Kingdom Hearts III*, que ni está ni se le espera.

Generar estas expectativas es jugar una carta peligrosa, porque son "promesas", intenciones... que no tienen por qué cumplirse o alcanzar el nivel deseado por la gente. Con tanto tiempo, podemos pasar de amar el juego a odiarlo. Claro que me encanta que nos desvelen juegos como *Anthem*... ¿pero 18 meses antes de lanzarlo? Prefiero mil veces el "aquí te pillo, aquí te mato" de Bethesda, que, con *The Evil Within 2* me tiene babeando ya para todo el verano (junto a *Super Mario Odyssey*). Y no sólo por su pinta, sino porque su cercanía hace que la anticipación, la posibilidad de conseguirlo, sea más real y cercana.

EN CONTRA

@almeritagti
"Deberían salir dentro del año fiscal. Y que sean presentaciones con gameplay, no con teasers."

@Drasyk
"Deben anunciar juegos cercanos y no vendernos humo. Muchos deberían aprender de Bethesda."

@AlexElAnfibio
"No es ético presentar algo que apenas has empezado, ya que no será ni el 1% del resultado."

En la encuesta de Twitter ha ganado el **No** con un 53% de votos. Votos totales 1.443

Participa en: @Hobby_Consolas



Monster Hunter XX Switch Version

PRIMER ASALTO CONTRA LOS MONSTRUOS EN SWITCH

PLATAFORMAS
Switch

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Capcom

LANZAMIENTO
25 de agosto (Japón)

Cuando hace unos meses se dio a conocer el catálogo de juegos planeado para Nintendo Switch, la ausencia más sonada para los japoneses fue su adorada saga *Monster Hunter*, cuyo concepto le viene como anillo al dedo al hardware y las posibilidades de la nueva consola. Tal como era de esperar, finalmente Capcom dará muy pronto su ración a los usuarios de Switch.

Experimentaremos por primera vez la caza de monstruos en la nueva consola de Nintendo con *Monster Hunter XX* (se pronuncia como *Double Cross*), una versión mejorada y ampliada de *Monster Hunter Generations* (3DS). De hecho, esta entrega *XX* ya salió también para 3DS en Japón en marzo, y añadió novedades que perfeccionaron la jugabilidad y aumentaron los ya abundantes contenidos de *Generations* (conocido allí como *X*).

Quizás lo más destacable sean los dos nuevos estilos de caza: el estilo Audaz (Brave), muy enfocado a la acción y en el que lanzamos ataques continuamente y absorbemos los del enemigo; y el estilo Alquimia (Renkin), más indicado para apoyar a los compañeros mediante objetos. *Monster Hunter XX* también incluye nuevos escenarios y nuevas criaturas, entre ellas dos monstruos insignia: el gran dragón negro Barufaruku y Diablos Mutado, una nueva e imponente variante del clásico wyvern Diablos, que ha aparecido en numerosas entregas.

Más vistoso que en 3DS

Como podréis imaginar, la versión de Switch será superior visualmente: correrá a 60 fps, y su resolución será de 1080p, si jugamos en la televisión, o 720p, si lo hacemos en modo portátil. El multijugador brillará en la nueva consola, gracias a su versatilidad, con partidas locales que aprovecharán las funciones portátiles de Switch (un aspecto clave en el éxito de la saga en Japón) y un online explosivo que, incluso, tendrá juego cruzado con la versión de 3DS. Además, los usuarios de *Monster Hunter Generations* en 3DS podrán transferir su partida a *XX* (tanto en Switch como en 3DS) para mantener su progreso, objetos y armas. También será posible hacer lo mismo entre las dos versiones de *XX*, y continuar en Switch una partida que hayamos empezado en 3DS (y viceversa).

Monster Hunter XX: Nintendo Switch Version saldrá en Japón el próximo 25 de agosto, varios meses después del lanzamiento de la versión de 3DS. De momento, no hay planes conocidos para Occidente en ninguna de las dos consolas, pero esperamos tener buenas noticias pronto. ■









ES UNA VERSIÓN AMPLIADA DE GENERATIONS, Y TAMBIÉN ESTÁ DISPONIBLE PARA 3DS EN JAPÓN

1 La Wynave Vigía es una nueva base, un gran dirigible equipado con amplias instalaciones que sirve como lugar de reunión para cazadores de Rango G.

2 Los gatadores (felynes) siguen siendo jugables en *XX*, ahora con nuevos movimientos.

3 *Monster Hunter XX* añade veinticuatro monstruos respecto a *Generations*: dieciséis rescatados de entregas previas y ocho nuevos. En total, hay 129 criaturas.

4 A lo largo de los años, la jugabilidad de la saga ha evolucionado notablemente, con todo tipo de armas y estilos de caza, que permiten estrategias muy variadas para abatir a los monstruos.

5 Cada criatura supone un desafío muy diferente, con sus propios movimientos y rutinas de comportamiento.

6 Aunque ni *Generations* ni *XX* han introducido nuevos tipos de armas, la incorporación de los estilos de caza ha abierto muchísimas posibilidades.

7 El multijugador estará disponible tanto en modo local como online.

8 El online permitirá juego cruzado con la versión de 3DS, para que los jugadores de ambas consolas puedan cooperar entre ellos.







SWITCH EDICIÓN ESPECIAL

Para celebrar el lanzamiento del juego en Japón, también se pondrá a la venta este pack especial de Switch, que incluye la consola decorada con motivos de la saga y una copia de *Monster Hunter XX*. Eso sí, sólo estará disponible a través de la tienda online japonesa de Capcom, y las reservas se agotaron en menos de dos horas. Puede que sea un poco más fácil conseguir la edición especial del juego, similar a la que hubo en 3DS y que incluirá un CD con canciones de la banda sonora, una mochila, un colgante y un cuaderno de producción.



BIG IN JAPAN



Aquí TOKIO

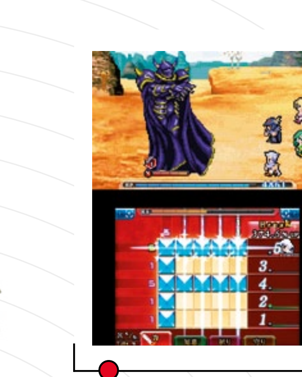
485.687

copias vendidas de Zelda: Breath of the Wild en Japón (3.000 menos que *Mario Kart 8 Deluxe*)



Más crossovers de lucha en Blade Strangers

Studio Saizensen, los desarrolladores de *Code of Princess* y *Umihara Kawase*, preparan un curioso juego de lucha que reunirá personajes de dichos juegos, y también de otros como *Cave Story*. Tendrá varios modos (Misión, Versus, Entrenamiento y Online), y está en desarrollo para PlayStation 4, Switch y PC.



Pictlogica Final Fantasy llega a 3DS en julio

Este juego de puzles al estilo *Picross*, disponible desde 2013 en Japón para iOS y Android, estará también en la eShop japonesa de 3DS el próximo 12 de julio, manteniendo el formato free-to-play.



Dissidia Final Fantasy NT estará en PlayStation 4

El juego de lucha con personajes de *Final Fantasy*, desarrollado por Team Ninja y que debutó en los salones recreativos de Japón, llegará a las PS4 de todo el mundo a principios de 2018. Incluirá más de veinte personajes, una nueva historia, combates de tres contra tres, invocaciones, etc.

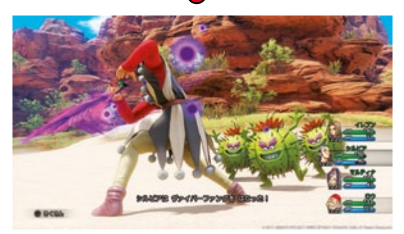




Primeros detalles de Attack on Titan 2: Future Coordinates

La continuación del juego de acción *Attack on Titan: Humanity in Chains* (3DS) seguirá la trama de la segunda temporada del anime. Habrá cooperativo local y online para hasta cuatro jugadores, y un World Mode en el que personalizaremos nuestro propio ejército.





Un mínimo de 50 horas para pasarse Dragon Quest XI

Según el director Takeshi Uchikawa, quienes sean "muy rápidos" podrán pasarse *Dragon Quest XI* (PS4, Switch, 3DS) en 50 horas, pero lo normal será que dure bastante más, y los que quieran "hacerlo todo" superarán las 100 horas.

100.000

copias de Senran Kagura: Peach Beach Splash vendidas en tres meses en Japón





Los calores veraniegos llegan a Omega Labyrinth Z

El 6 de julio, sale a la venta en Japón la continuación de *Omega Labyrinth* para PS Vita y PS4. A las chicas del primer juego se unirán otras nuevas, que vivirán sugerentes y surrealistas situaciones en mazmorras aleatorias.

¿Cómo ven el PC gaming en Japón?



Por Ángel Lloret Corresponsal en Tokio

En Japón, el PC es bastante ignorado como plataforma de juego, así que he hablado con diversas personas para entender por qué. Los más jóvenes pueden tener cierto interés en Steam, pero, por no poseer tarjeta de crédito, no es una opción para ellos, a lo que se añade la falsa creencia de que los principales géneros que uno encuentra ahí son los shooters bélicos, los zombis o similares, algo con lo que no se sienten demasiado cómodos. Esto demuestra lo mucho que desconocen los jóvenes japoneses sobre videojuegos de PC. Que los únicos juegos que encontremos en las estanterías dedicadas al PC de los grandes almacenes sean novelas visuales tampoco ayuda a entender la diversidad real de la plataforma.

Muchos japoneses parecen estar en contra de las interfaces "elegantes" como la de Steam, que, además, se siente anticuada y poco intuitiva. Las prefieren más llamativas, como la blanca y naranja de la Nintendo eShop. También se puede ver esta práctica en las sagas más vendidas por estos lares, como los estilizados menús de los *Final Fantasy*, la colorida interfaz de *Pokémon* o la ostentosa de *Persona*.

Pequeñas trabas aquí y allá

En cambio, prácticamente la totalidad de mis compañeros de trabajo aficionados a los videojuegos me han respondido que utilizan Steam casi a diario. Algunos mostraban preocupación respecto a las rebajas de la plataforma, ya que provocan en ellos una sensación de consumismo sin sentido, que hace que gasten dinero en juegos que saben que jamás usarán, por el simple hecho de estar en rebajas. En una de las webs de videojuegos más famosas de Japón, que visito a diario, una noticia sobre las rebajas de verano de Steam tenía "sólo" la mitad de comentarios que otra en la que se anunciaba la versión de *Monster Hunter XX* para Switch. Teniendo en cuenta que la saga de Capcom es religión, la noticia deja entrever que el PC está creciendo poco a poco. Viendo la iniciativa que están mostrando últimamente las desarrolladoras japonesas a la hora de publicar sus juegos en Steam y el apoyo de Valve, no sería descabellado pensar que, de aquí a cinco años, Steam se pueda convertir en una seria alternativa. Por desgracia, y a priori sin motivo aparente, muchos de los juegos de origen nipón que encontramos en Steam, están bloqueados si accedes desde Japón. Steam no permite siquiera encontrar en el buscador ciertos títulos. Y, aun si logras comprarlos, éstos no están localizados al japonés, aunque sí lo estén en su versión para consola. Es un buen motivo para sentirse "traicionado" y no querer ni ver el PC. Quizá, debido a esto, es común encontrar que el jugador japonés hardcore de PC normalmente prefiere los juegos occidentales a los de su tierra. Al menos, compañías como Sega, Square Enix o Bandai Namco están cambiando sus políticas con los últimos juegos lanzados, incluyendo el idioma japonés y sin bloqueo regional. Además, el cambio al yen sale muy bien, por lo que los precios resultan muy atractivos.

La falta de interés de los jóvenes por los juegos de PC también está relacionada con temas de espacio. Es un problema que las viviendas japonesas sean tan caras por metro cuadrado y, por tanto, más pequeñas que en Occidente. Esto conlleva que muchos no tengan habitación propia y deban conformarse con un ordenador portátil, en lugar de uno de sobremesa que mueva de forma solvente los últimos lanzamientos. Quizá sea otro de los motivos que expliquen por qué el principal género que consume el jugador de PC medio japonés es el de las novelas visuales. Tal vez esto también podría justificar la gran preferencia que muestran por las consolas portátiles. Aun así, poco a poco, las cosas van cambiando para que, con el tiempo, el PC también sea una gran plataforma de juegos en Japón. ■

Japangel no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...



Últimamente, se están haciendo pequeños reportajes en la televisión nacional sobre el auge del PC gaming y los eSports en Japón. Al estilo nipón, eso sí...

LA INTERFAZ DE STEAM, LAS REBAJAS O LO PEQUEÑAS QUE SON LAS CASAS NO AYUDAN AL PC GAMING EN JAPÓN

¿CÓMO SUCEDEN Y A QUÉ SE DEBEN LOS RETRASOS EN LOS JUEGOS?

LOS RETRASOS MÁS RECIENTES

Muchos han sido los juegos importantes que han sufrido retrasos, algunos de ellos incluso de varios años... o casi décadas. Lo más sorprendente de todo es que los resultados han sido verdaderamente dispares, con juegos que han acabado siendo aclamados tanto por prensa como por público y otros que es casi mejor olvidar.

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD



MEDIA METACRITIC 97 (Switch)
MEJOR NOTA 100 (Decenas de medios)
PEOR NOTA 60 (Slant Magazine)
UNIDADES VENDIDAS 3.600.000

Retrasos y más retrasos iban acumulándose durante el desarrollo de esta aventura de mundo abierto de Link, que iba a aparecer en exclusiva en Wii U y acabó llegando también a Switch. Y no hace falta que recalquemos en lo que ha acabado convirtiéndose: muchos pensamos que se ha alzado en un nuevo estandarte ya no sólo para esta legendaria saga, sino para este tipo de aventuras. Ha recibido tantas críticas "perfectas" que hemos perdido la cuenta.

HOMEFRONT THE REVOLUTION



MEDIA METACRITIC 48 (PS4) **MEJOR NOTA** 80 (Quarter to Three) **PEOR NOTA** 10/100 (The Jimquisition) **UNIDADES VENDIDAS** 700.000

Esta obra es un caso aparte. La secuela del juego de 2011 cambió de director, de estudio y se retrasó a 2016... pero debió haberse retrasado más, ya que se lanzó precipitadamente, sin rematar. De hecho, y gracias a los parches posteriores, el título ha mejorado sensiblemente.

THE LAST GUARDIAN



MEDIA METACRITIC 82 **MEJOR NOTA** 100 (Numerosos medios) **PEOR NOTA** 40 (Level) **UNIDADES VENDIDAS** 1.200.000

Esta producción de Fumito Ueda es un ejemplo perfecto de que, por muy turbulento y prolongado que sea el desarrollo de un título, su calidad puede acabar siendo sobresaliente. Un juego destinado originalmente a PS3 que, una década después, acabó aterrizando en PS4.

THE DIVISION



MEDIA METACRITIC 80 (PS4) **MEJOR NOTA** 100 (Examiner, Digital Spy) **PEOR NOTA** 42 (Gaming Age) **UNIDADES VENDIDAS** 7.300.000

Uno de los anuncios más importantes de todos los que se produjeron durante el E3 de 2013 acabó apareciendo casi tres años más tarde. Pero sus retrasos no fueron un obstáculo para que acabara convirtiéndose en una de las nuevas franquicias más importantes de Ubisoft.

Por Sergio Martín @replicante64

Los retrasos se han convertido en algo habitual, un hecho que cada vez afecta a más títulos, sobre todo a los denominados "Triple A". Profundizamos en este siempre espinoso tema.

Los recientes retrasos de juegos tan esperados como *Red Dead Redemption 2* y *La Tierra Media: Sombras de Guerra* han causado un impacto tremendo en el sector del videojuego. Y no sólo entre los jugadores, dado que este tipo de decisiones afectan de manera decisiva a más ámbitos de los que mucha gente cree, comenzando por la planificación de las propias compañías y tiendas. ¿Pero cuáles son sus causas y efectos?

Las causas más habituales

Antes de entrar en otros temas, conviene repasar y profundizar en los motivos que suelen desencadenar los cambios de fecha en el lanzamiento de algunos videojuegos. El primero de ellos, y también el más común, es la mejora de la calidad global de un título. Es un motivo que, por razones evidentes, no requiere mayor explicación por nuestra parte, más allá de que este tipo de retrasos nos parecen acertados. Otro argumento muy esgrimido (y relativamente habitual, aunque, por fortuna, cada vez en menor medida) tiene que ver con la localización completa de un título a varios idiomas. Y ahí entran en juego numerosas variables, desde la cantidad de lenguas a las que pretende localizarse un título a la densidad de sus textos (y más aún si van a doblarse las voces). Hace ya un tiempo, Hideo Kojima declaró que el primer *Metal Gear Solid* llegó casi medio año más tarde de lo que debería haberlo hecho por esta razón, precisamente.

Luego, tenemos otras causas más "espinosas", como, por ejemplo, problemas con las licencias de personajes, series, franquicias o eventos concretos. Por poner un ejemplo, seguro que a más de uno le sorprendería sa- »

MASS EFFECT ANDROMEDA



MEDIA METACRITIC 70 (PS4) **MEJOR NOTA** 90 (XGN) **PEOR NOTA** 35 (Gamecritics) **UNIDADES VENDIDAS** 1.500.000

BioWare ha perdido parte de su crédito como desarrolladora "top" debido, precisamente, a este RPG galáctico. Por alguna razón, desde que se anunciara, siempre estuvo rodeado de cierto pesimismo, que fue acrecentándose como consecuencia de los retrasos que experimentó.

UNCHARTED 4 EL DESENLACE DEL LADRÓN



MEDIA METACRITIC 93 **MEJOR NOTA** 100 (Decenas de medios) **PEOR NOTA** 40 (Washington Post) **UNIDADES VENDIDAS** 9.100.000

Naughty Dog se tomó mucho tiempo para pulir y perfeccionar su cuarta entrega de *Uncharted*. Y lo consiguió, desde luego. La última aventura de Nathan Drake es uno de los mejores juegos que ha albergado PlayStation 4... y cualquier otro formato actual. Un título imprescindible.

QUANTUM BREAK



MEDIA METACRITIC 77 (Xbox One) **MEJOR NOTA** 100 (Digital Spy) **PEOR NOTA** 40 (Time, Giant Bomb) **UNIDADES VENDIDAS** 700.000

La, en teoría, "respuesta" de Microsoft para Xbox One (y PC) de *Uncharted 4* iba a ser esta megaproducción de Remedy... que se quedó a medio camino. La ambiciosa y original estructura de juego no convenció del todo y recibió tanto alabanzas como críticas negativas.

NO MAN'S SKY



MEDIA METACRITIC 71 (PS4) **MEJOR NOTA** 100 (Digitally Downloaded) **PEOR NOTA** 40 (Darkstation) **UNIDADES VENDIDAS** 2.200.000

Este título ha sido uno de los que han causado una mayor controversia en los últimos tiempos, por diferentes razones. La desmedida expectación que creó y el hecho de que se "vendiera" como algo que en realidad no era no le granjearon demasiadas simpatías entre los usuarios.

THE WITCHER 3: WILD HUNT



MEDIA METACRITIC 92 (PS4) **MEJOR NOTA** 100 (Numerosos medios) **PEOR NOTA** 70 (Game Revolution) **UNIDADES VENDIDAS** 6.600.000

La hasta ahora "ópera magna" de CD Projekt experimentó múltiples retrasos... que permitieron al estudio mejorar y pulir todavía más su aventura, "downgrade" incluido. ¿El resultado? Uno de los títulos mejor valorados dentro de su género y, también, más exitosos en lo comercial.

BATMAN ARKHAM KNIGHT



MEDIA METACRITIC 87 (PS4) **MEJOR NOTA** 100 (Numerosos medios) **PEOR NOTA** 67 (Kill Screen) **UNIDADES VENDIDAS** 6.000.000

Rocksteady Studios quiso cerrar su gran obra por todo lo alto con *Arkham Knight* y, a pesar de que tenía sus defectos y de que la versión de PC era injugable, fue una aventura digna de una de las mejores sagas que nos ha dejado esta industria durante los últimos años.

LOS RETRASOS MÁS SONADOS

La historia de esta industria está marcada por retrasos de obras muy concretas que, cuando terminaron apareciendo, acabaron convirtiéndose en los nuevos referentes de sus correspondientes géneros... o en todo un desastre.



SUPER MARIO 64

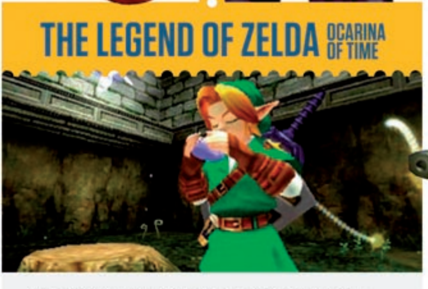
El gran *Super Mario 64* fue pospuesto en varias ocasiones, debido a los retrasos que sufrió Nintendo 64. ¿O fue al revés? Lo que está claro es que esta irrepetible aventura fue un ejemplo perfecto de lo que debería ser un juego en 3D.

HALF-LIFE 2



Después del éxito del primer *Half Life*, Valve se las vio y se las deseó para lanzar su continuación: retrasos, hackeos del código fuente del juego y demás circunstancias no impidieron que se convirtiera en un shooter legendario.

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME



Anunciado como uno de los juegos que aparecerían al inicio del ciclo vital de N64, esta apoteósica aventura de Link acabó llegando muchísimo tiempo después. Pero, viendo los sobresalientes resultados, mereció la pena.

GTA V



Rockstar se tomó con calma el desarrollo del que, para muchos, acabó siendo uno de los mejores títulos de la pasada generación. De hecho, muchos de nosotros vimos en él un título más cerca de la llamada next gen que de PS3 y 360.

DUKE NUKEM FOREVER



Años y años de espera para que este irreverente personaje regresara y, cuando por fin lo hizo, nos llevamos una desilusión increíble. No había por dónde coger a este desangelado y lamentable shooter, que jamás debió ver la luz del día.

PREY



Uno de los títulos que más quebraderos de cabeza han dado a Bethesda en toda su historia es éste. Lo que iba a ser una continuación del primer *Prey* ha acabado siendo una reimaginación de la aventura original de Human Head.

PERFECT DARK



El sucesor espiritual del aclamado *GoldenEye 007* de N64 tardó más de la cuenta en llegar: no lo hizo hasta los compases finales de la vida de la consola. Pero, cuando por fin aterrizó, se convirtió en un shooter subjetivo impecable.

TOO HUMAN



Silicon Knights organizó una buena con este desarrollo para Xbox 360, que, en teoría, iba a tratarse de una trilogía... pero que se quedó por el camino. Y no es para menos, puesto que fue un juego tan caro como mediocre.

RED DEAD REDEMPTION



Otro de los juegos de Rockstar que experimentaron retrasos se convirtió en una de las sorpresas más agradables que ha dejado el mundo del videojuego en los últimos años. Es uno de los mejores sandbox de todos los tiempos.

FINAL FANTASY VERSUS XIII



La historia de esta aventura tiene miga, como sabéis. Iba a formar parte de la llamada *Fabula Nova Crystallis*, pero su tormentoso desarrollo de diez años acabó fructificando en *Final Fantasy XV*, y con excelentes resultados, además.

» ber lo que implica aprobar cada uno de los "assets" o materiales ligados a algún videojuego basado en ciertas series de manganime japonesas. El proceso es tan largo y farragoso que, a menudo, toma demasiado tiempo. Tampoco podemos olvidarnos de hechos concretos que conmueven a la sociedad de tal forma que, incluso, llegan a afectar al lanzamiento de algún juego en particular. Ése, precisamente, ha sido el triste caso del reciente *Get Even*, título que, debido al atentado sucedido en Manchester, fue pospuesto varias semanas.

Factores comerciales

También entran en juego otros factores muy importantes, como son las estrategias que toman las propias compañías y los estudios de desarrollo. ¿A qué nos referimos? Principalmente, a la ventana de lanzamiento de cada uno de sus títulos, un factor increíblemente importante en todo lo relacionado con el componente comercial. No tiene nada que ver editar un título en plena campaña navideña que hacerlo en cualquier otra época del año, especialmente en pleno verano, donde las ventas de videojuegos se resienten hasta límites extremos, especialmente en nuestro territorio. Pero claro, aparecer en la época invernal conlleva competir de tú a tú con los grandes superventas de cada temporada y que todos conocemos, algo que no todos los juegos pueden (ni consiguen) materializar. Y, a esto, se suma el tema de los cierres fiscales, un elemento tremendamente importante y que, a veces, conlleva más de un quebradero de cabeza para algunas compañías a la hora de situar varios de sus títulos en el calendario de lanzamientos. No es para nada raro encontrarnos con retrasos que vienen motivados porque una compañía ha conseguido finalizar un año fiscal con grandes beneficios y, por eso mismo, decide mover alguno de sus juegos planificados inicialmente para ese mismo año fiscal para que entre en el siguiente.

Precisamente, este año es un gran ejemplo de la trascendencia que puede alcanzar el posicionamiento de un solo juego en el calendario de lanzamientos global. ¿A qué título nos referimos exactamente? Sí, al mismo que tenéis en mente: *Red Dead Redemption 2*. No es necesario ser un lince para vaticinar un éxito comercial desproporcionado para esta nueva producción de Rockstar (*GTA V* lleva ya más de 75 millones de copias vendidas), título que, como sabéis, iba a aterrizar en otoño de este año, pero que, recientemente, se ha pospuesto hasta la primavera próxima. Bien. ¿No creéis que es mucha coincidencia que un juego tan importante como es *La Tierra Media: Sombras de Guerra* haya postergado su lanzamiento hasta octubre justo después de que se hiciera público el retraso de la obra de Rockstar? Parece un movimiento muy oportuno (y creemos que muy bien medido) por parte de Monolith y Warner Bros para aprovechar el hueco dejado por *Red Dead Redemption 2* y magnificar, así, el impacto comercial de su obra. Y, además, de esta forma, ganan unos meses extra para pulir todavía más la parcela técnica de la aventura. ¿Qué os apostáis a que este último retraso va a suscitar una onda expansiva que va a afectar a otros títulos fechados para este verano? Y, si no, al tiempo. ■

RED DEAD REDEMPTION 2

A pesar de que muchos lo veíamos venir (es algo que suele suceder con los juegos de Rockstar), lo cierto es que el retraso de este esperado western de mundo abierto ha causado un revuelo increíble dentro del sector y ha sido objeto de múltiples comentarios a través de la red. Llegará en la primavera de 2018... en principio.

LOS RETRASOS QUE SE VEN VENIR...

Os mostramos cinco títulos muy esperados que no nos extrañaría nada que acabaran retrasándose.

CYBERPUNK 2077



CD Projekt ya ha avisado en más de una ocasión que piensa tomarse con calma la creación de este nuevo RPG. Y es público que su desarrollo va muy lento.

BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT



Koji Igarashi, el responsable de esta obra inspirada en *Castlevania*, confesó hace nada que este título está sólo al 20% o 30% de su compleción. En fin...

SHENMUE III



La fecha dada inicialmente se nos antojaba inviable y, justo una semana antes de cerrar el número, se ha confirmado que se va a la segunda mitad de 2018.

XENOBLADE CHRONICLES 2



Este esperado juego de rol para Switch se ha mostrado ya en vídeo... y tiene pinta de estar muy "verde". Creemos que, si llega durante este año, será todo un milagro.

DEAD ISLAND 2



El tortuoso proceso de desarrollo de esta producción (ahora en manos de Sumo Digital) y la falta de noticias sobre él nos hacen pensar lo peor. Ojalá no se cancele...

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



ARMS

Nintendo demuestra su buen hacer con un original juego de lucha que, debajo de su aparente sencillez, esconde mucho



TEKKEN 7

El clan Mishima finiquita sus diferencias con un original modo Historia, una de las grandes novedades de esta entrega



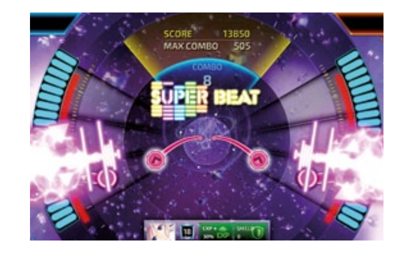
Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:



@Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS





ARMS









Ribbon Girl, Springman, Ninjara y Mechanica son cuatro de los personajes disponibles. Cada uno tiene habilidades únicas, como salto múltiple, teletransportarse...

LUCHANDO A BRAZO PARTIDO... ¿O EXTENDIDO?

VERSIÓN ANALIZADA Switch

GÉNERO Lucha

DESARROLLADOR Nintendo

DISTRIBUIDOR Nintendo

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: 53,95 € Digital: 59,95 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 7

En 1970, Nintendo comercializó con gran éxito "Ultrahand", un brazo extensible de juguete que el genio Gumpei Yokoi creó por diversión, y del que se vendieron 1,2 millones de unidades esas Navidades. Cuarenta y siete años después, el concepto de los brazos extensibles sostiene un original juego de lucha con el sello de calidad de Nintendo.

Y es que *ARMS* también rezuma esa idea que la Gran N ha transmitido desde que empezó a presentar Switch: unir el pasado, el presente y el futuro de la compañía. *ARMS* no sólo lleva el ADN de "Ultrahand": también acarrea el de otra emblemática saga de Nintendo, como es *Punch-Out!!*, o incluso el de los controles por movimiento de Wii (elevados a la máxima potencia y precisión), sin dejar de mirar al futuro, con la creciente pujanza de los eSports.

Boxeo con sabor Nintendo

El punto de partida de *ARMS* es tan "simple" como el del boxeo: dos púgiles entran, y sólo uno sale como vencedor, ya sea por KO o porque tenga más vida al final del tiempo de cada asalto. Pero, aquí, hay muchos elementos que hacen que la experiencia no sea un "simple" intercambio de golpes o algo que ya has visto en otro juego de lucha. El primero es que todos los púgiles tienen brazos extensibles, lo que permite jugar con las distancias y no tener que pelear cuerpo a cuerpo. El segundo es que cada uno de sus diez púgiles tiene una serie de habilidades distintas (como pueda ser ejecutar un doble salto o recuperar vida). Tercero, que podemos equipar distintos tipos de guante en cada mano (hay treinta distintos), desde modelos convencionales a otros que disparan rayos, persiguen al oponente, lanzan proyectiles... Hay de todo y, además, con afinidades elementales, como fuego o hielo (que "cargamos" protegiéndonos). Por si todo esto fuera poco, hay un último elemento decisivo:

los escenarios. Los hay con empinadas escaleras, con obstáculos como coches aparcados, baldosas que se elevan, columnas que entorpecen, plataformas reboteadoras... Y, aunque todo esto afecta y moldea la forma en que debemos encarar la pelea, el factor decisivo es su sistema de combate. Aquí, no se trata de aporrear los botones, ni hay combos, ni complicadas combinaciones; es más, como en *Punch-Out!!*, sólo tenemos dos botones de ataque (del control por movimiento, hablaremos más adelante), con los que lanzamos directos con el brazo izquierdo y el derecho. Podemos modificar sus trayectoras, realizando curvas, moviendo el stick izquierdo... aunque no hay ni crochets ni uppercuts. Pulsando los dos botones de ataque a la vez, realizamos agarres, y también tenemos botones dedicados a esquivar y saltar. "Hundiendo" el stick, bloqueamos. Además, golpeando y encajando los ataques del rival, rellenamos una barra de especial, con la que podemos liberar un combo (que sí invita a machacar los botones).

Piedra, papel... ¡bofetón!

Como podéis ver, el sistema de combate es sencillo... pero que no os engañe su apariencia. Por debajo, late un milimétrico e intenso concepto al más puro estilo "piedra, papel o tijera" que nos invita a medir cuidadosamente cada acción, porque siempre hay una contrarreación. No se trata de tirar ataques a lo loco, sino de lanzar el adecuado. Por ejemplo, si un rival intenta realizarnos una presa, podemos impedirla »

COMO SPLATOON A LOS SHOOTERS, ARMS INSUFLA AIRE FRESCO A UN GÉNERO ESTANCADO COMO LA LUCHA



Antes de cada asalto, podemos elegir la combinación de guantes. Pero ojo: el rival también puede cambiarlos y, con ello, variar su táctica.



Jugar con los controles por movimiento permite controlar mejor las curvas que realizamos con cada brazo. Es muy, muy preciso.

■ Los escenarios merecen mención aparte, porque también afectan al combate. Los hay con suelo elevadizo, plataformas móviles...

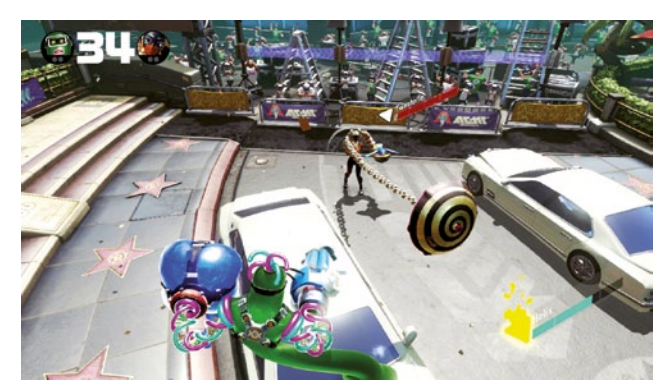
LO MEJOR

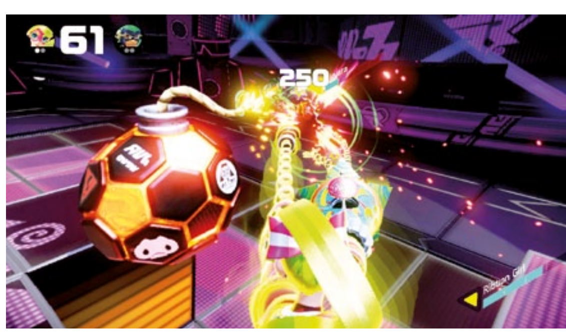
El sistema de combate: simple, técnico y con variables. El control por movimiento es preciso. Con 1-2 jugadores, se mueve a 60 fps estables. El online. Audiovisualmente, tiene personalidad.

LO PEOR

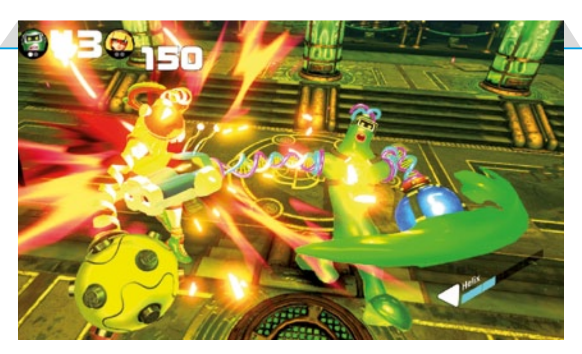
Poco contenido de inicio. Se echan en falta más variantes de modos de juego. Gira demasiado en torno al multijugador. En los combates de cuatro a pantalla partida, baja a 30 fps.

■ Dependiendo del personaje, con los botones de esquiva y salto activamos algunas habilidades, como "estirar" el cuerpo en el caso de Helix.

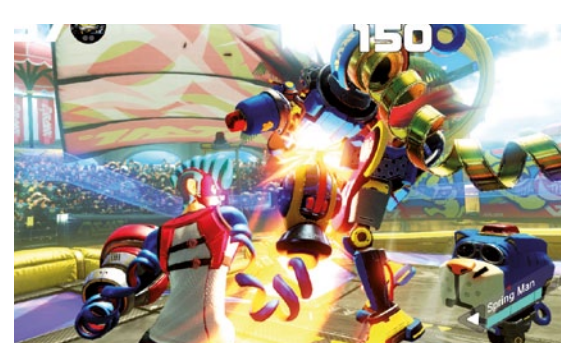




■ Durante los combates, en los escenarios pueden aparecer objetos que nos permiten recuperar vida, bolas explosivas o paralizantes... y más.



■ Al igual que *Splatoon*, *ARMS* es un derroche de color, que se plasma, especialmente, en los ataques especiales o el uso de algunos guantes.



■ Pese a su colorido y su diseño visual, *ARMS* no es un juego "fácil". En el nivel intermedio, algunos oponentes venden muy cara su derrota.

» golpeando sus brazos. Si nos golpea con unos puños más pequeños o débiles que los nuestros, podemos arrasarle con los nuestros. Hay que estudiar al rival y si, además, añadimos las posibilidades antes mencionadas (cargar los ataques...) o poder cambiar de guantes entre asaltos, un combate puede cambiar drásticamente según nuestras elecciones. Es algo que se hace especialmente evidente en el modo Campeonato, en el que nos medimos a diez oponentes (o más, pues hay secretos...) y que tiene siete niveles de dificultad. En el intermedio, el "4", muchos combates suponen un verdadero reto, que nos invitará a actuar con mucha cabeza, sangre fría y reflejos, además de tener que demostrar habilidad. Superar el campeonato en esta dificultad es la nota de corte para acceder a las partidas puntuables del modo online. Y eso no es todo lo que ofrece el campeonato: con algunos rivales, los duelos son "distintos", como golpear dianas (el que más puntos sume, gana), meter al rival en una canasta como en el basket o un partido de volley con balón explosivo.

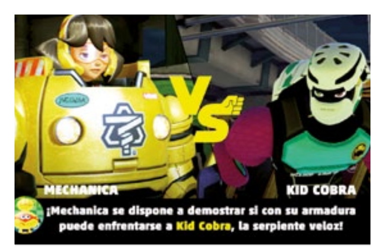
Peleando con precisión

Del resto de modalidades del juego, podéis leer más en el cuadro de la siguiente página, entre las que hay combates para cuatro jugadores simultá-

ARMS REAFIRMA QUE LOS CONTROLES POR MOVIMIENTO NO SÓLO PUEDEN SER PRECISOS, SINO TAMBIÉN DIVERTIDOS

MODOS Y FORMAS DE ESTIRAR LOS BRAZOS

El abanico de modos de ARMS apuesta muy fuerte por el juego en compañía, con duelos de uno contra uno, por equipos, todos contra todos... No es un abanico gigantesco, pero sí que encontraréis algunas ideas interesantes y otras verdaderamente locas.



Campeonato. El comentarista Puñejandro nos pone en situación antes de cada combate. Hay un total de diez, aunque, a partir de cierta dificultad, aparece un jefe oculto bastante duro. No todos los combates son al uso: hay de baloncesto, volley, dianas...



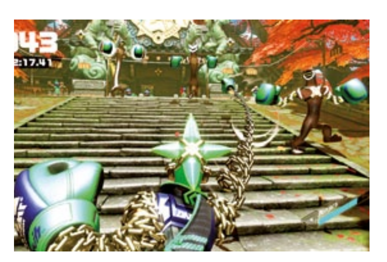
Online, local, amigos. El juego en compañía es una de las razones de ser de *ARMS*. Se puede jugar a pantalla partida con hasta tres amigos en modo portátil o TV (la tasa de frames se resiente) o, incluso, cada uno en su consola, ya sea online o local.



Pruebas ARMS. De forma aislada, podemos disputar piques con las mecánicas de basket, voleibol, dianas... O, incluso, disputar un combate en el que todo es aleatorio (púgil, guantes, escenario...). Podemos modificar las reglas, como si hay o no ítems.



Combate en equipo. Ya sea jugando solo o con amigos, las parejas de personajes están unidas por un cable que limita su movilidad. Coordinarse es aquí la clave para alzarse con la victoria y derrotar a los dos oponentes... Con "humanos", mola más.



Los cien adversarios. Un modo individual en el que nos enfrentamos a 100 clones de Helix, uno de los personajes, que aparecen paulatinamente, acumulándose en pantalla. La gracia es que la dificultad de sus ataques va en constante aumento.



Consigue guantes. Cada victoria nos reporta monedas para participar en un minijuego con dianas, y sin oponente, en el que, golpeando unos contenedores especiales, vamos desbloqueando, de forma aleatoria, guantes para cada luchador.

neos o un minijuego para desbloquear guantes. Pero, sin duda, uno de los grandes aciertos del juego no está en los modos, sino en su control por movimiento. Soy reacio a esta forma de jugar desde los tiempos de Wii, pero, aquí, reconozco que funciona a las mil maravillas y ofrece una profundidad superior. No hace falta "fliparse" para lanzar los golpes (basta con un gesto contenido), y todas las acciones se realizan de forma sencilla, desde cubrirse a agarrar. Además, jugar con el control por movimiento resulta, incluso, más preciso, ya que es posible dibujar las curvas de cada brazo girando los Joy-Con, mientras que, con el stick, sólo controlamos la del último puño lanzado. Puede que, de primeras, este sistema de control eche para atrás, pero, si le dedicáis un par de horas, pronto descubriréis que es la mejor forma de disfrutar de *ARMS* y de los Joy-Con de Switch. Y, tranquilo, porque, si sólo tienes un par



OPINIÓN

ARMS **es un original, divertido y adictivo juego de lucha, que explota como nadie el control por movimiento y nos desafía con unos técnicos y exigentes combates. Eso sí, igual que *Splatoon*, las posibilidades de lanzamiento van algo justitas, aunque irá creciendo gratuitamente durante los próximos meses.**

86

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

de Joy-Con, puedes compartirlos con un amigo para jugar en la misma consola, pero sin control de movimiento.

Tras los pasos de *Splatoon*

ARMS guarda muchos parecidos con *Splatoon*. Es una experiencia fresca, muy divertida, rebosante de color y personalidad... e incluso en el poso que deja de lanzamiento: el contenido está un poco justo. Sólo diez luchadores (cada uno de su padre y de su madre, sí), treinta puños que, a veces, son ligeras variaciones de la misma idea, diez escenarios, un modo campeonato algo escueto, sin vídeos "finales" para cada luchador... Nintendo ha anunciado que habrá contenido adicional gratuito durante los próximos meses, como nuevos púgiles (y suponemos que puños, escenarios...), una forma de mantener vivo el juego durante más tiempo, y sin coste adicional, algo que siempre es de agradecer. Pero ahora, salvo que vayas a jugar online o con amigos, la oferta es algo limitada... lo que no está reñido con una gran capacidad para divertir. Y no sólo eso: técnicamente, es una delicia. Destacan los modelos de los púgiles, los efectos especiales, el diseño de los escenarios... Todo raya a un gran nivel), y el sonido también es notable, sin olvidarnos de la conectividad online, que no muestra síntomas de lag y cuyo matchmaking es bastante rápido.

VUESTRA OPINIÓN

WEB BassObsession

"Compra día 1. No estaba del todo convencido, pero fue jugar al Test Punch y no dudé en reservarlo. Hacía tiempo que un juego de lucha no me divertía tanto."

WEB masakre77

"Tiene pinta de ser otro caso como Splatoon. Aunque al comienzo daba la sensación de ser algo escaso, las actualizaciones GRATUITAS dejaron el juego niquelado."



Tráiler

■ *Tekken 7* sigue ofreciendo intensos combates de uno contra uno, con nuevos modos como Historia o Combate de Tesoro.

Tekken 7

UN GRAN GOLPE... QUE NO CONECTA POR COMPLETO

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Lucha

DESARROLLADOR Bandai Namco

DISTRIBUIDOR Bandai Namco

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés, japonés...

FORMATO / PRECIO Físico: 69,95 € Digital: 69,95 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 16

Cuando una saga toca techo, gracias a una entrega sobrada en opciones y calidad, las que vienen a continuación tienen la complicada tarea de superarla. ¿Lo consigue *Tekken 7*? Vamos a verlo...

En 1998, la conversión de *Tekken 3* se consagró como la reina de la lucha 3D, gracias a una entrega pletórica en luchadores y modos. Una entrega que, para muchos, sigue siendo la mejor de la serie. Desde entonces, *Tekken* ha ido refinando su sistema de combate, introduciendo nuevos personajes, presentando los combates por equipos de la subserie *Tag*... pero sin desviarse en exceso de las líneas maestras marcadas por aquél. Y, así, llegamos a esta séptima entrega, que sale con dos años de retraso respecto a su debut en recreativas y que, en algunos sentidos, nos ha dejado algo fríos. Sigue siendo un gran juego de lucha, pero, quizá, ha perdido algo de su mítico lustre y parte de su esencia.

Puñetazos de ira para todos

Si empezamos por las novedades en el sistema de combate, hay dos grandes cambios: el "Rage System" (al quedarte poca vida, entras en este modo, que permite ejecutar el "Rage Art", un demoledor ataque especial) y los "Power Crush", o golpes que seguimos ejecutando aunque el rival nos golpee (aunque perdemos vida por el camino). Son dos técnicas orientadas a facilitar el juego a los recién llegados o menos hábiles (los "Rage Arts" se pueden ejecutar pulsando un botón). Pero tranquilo, porque, si llevas jugando toda la vida a *Tekken*, todo te resultará familiar: siguen estando los "juggles" de cada luchador, sus técnicas... aunque con matices y novedades. Además, se han añadido nueve personajes nuevos, a los que tendrás que dedicar horas para dominarlos... aunque esto, como contrapartida, ha supuesto que algunos clásicos de la serie no estén, como Lei Wulong o Mokujin, por mencionar sólo un par. La decisión, cuando menos, nos parece desafortunada, y más con los dos años de tiempo que han tenido desde que lanzaron la recreativa.

TEKKEN 7 ES UN GRAN JUEGO DE LUCHA, AUNQUE LE FALTAN MODOS Y "LOCURA" PARA ESTAR AL MEJOR NIVEL DE LA SAGA

LO MEJOR

Los 36 luchadores, nueve de ellos nuevos. El modo historia y la forma de rendir homenaje a la saga. Las opciones de personalización. Los combates siguen divirtiendo como el primer día.

LO PEOR

Técnicamente, no sorprende. Los tiempos de carga (con PS4 normal y Pro) resultan largos. Se echan en falta modos de juego "locos". El modo historia es muy corto y la VR, un mal chiste.

Los "Rage Arts" concentran los momentos más espectaculares del combate, cambios de cámara incluidos.





La personalización de los luchadores (o de la tarjeta de luchador y la barra de vida) es uno de los aspectos en los que más hincapié hace el juego.



Akuma, de la serie *Street Fighter*, es el gran invitado de esta entrega. Cuenta con sus técnicas, e, incluso, con su barra de especiales...

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Algo parecido pasa con los modos de juego, entre los que también hay luces y sombras. No faltan el típico Arcade (aunque sólo ofrece cinco combates y no hay secuencia final para cada luchador), Versus (sólo contra otro jugador, no contra la CPU) o Entrenamiento. Las novedades vienen por parte del modo Historia, que, a través de catorce capítulos (prólogo y epílogo aparte), cierra la "eterna" lucha del clan Mishima, con Heihachi y Kazuya al frente. La gracia es que, en cada capítulo, solemos controlar a un personaje distinto, en algunos casos en flashbacks que ahondan en algún momento mítico de la serie... aunque en poco más dos horas lo habrás superado. Tiene combates opcionales, centrados en un luchador específico (y con secuencia final para ese luchador), pero ni así se mitiga la sensación de ser una oportunidad perdida. La historia entretiene y los vídeos que unen los combates son buenos... pero peca de ser bastante breve.

Un tesoro de la personalización

El abanico de modos se cierra con el online, que ofrece partidas libres, igualadas y torneos (a partir de la actualización 1.02 va mejor, aunque sigue tardando un poco en encontrar rival), y el combate del tesoro, una sucesión de rivales en la que vamos subiendo de nivel y, al tiempo, consiguiendo dinero y cofres con ítems para personalizar a los luchadores. Y es que, en esta ocasión, la personalización es una de las claves: podemos desbloquear y/o comprar cientos de ítems (algunos exclusivos de un luchador), que van desde accesorios a efectos con los que adornar los golpes, o nuestra propia tarjeta de luchador y barra de vida. Incluso podemos personalizar la banda sonora con la opción Gramola (que tiene los temas de toda la serie) o desbloquear una completa galería con vídeos históricos. También tiene una opción de VR, aunque es anecdótica (un visor de modelos y disputar un combate infinito). Y es que ése es otro de los lunares del juego: se echa en falta la locura de un Tekken Bowling o Tekken Force, por no hablar de unos tiempos de carga más breves o unos luchadores más detallados.



OPINIÓN

Tekken 7 es un gran juego de lucha, en la línea de la saga, aunque no desencaja mandíbulas en lo visual (caras poco expresivas, pelos acartonados) y ha perdido parte de su capacidad para sorprender con modos originales. Tampoco ayudan los tiempos de carga y su lento matchmaking del modo online.

86

VUESTRA OPINIÓN

WEB Mikerios40

"Acabo de jugar a Tekken 7 y me ha dejado frío. Los gráficos, para mi gusto, no son muy buenos, especialmente los vacíos escenarios. El modo Arcade es una burla, ya que tiene sólo cinco combates y su dificultad es baja."

WEB Megajugón82

"Ya veo que Namco se ha apuntado, definitivamente, a la ley del mínimo esfuerzo, como otras compañías niponas de renombre."



■ *DiRT 4* tiene un editor para crear tramos, lo que, en la práctica, hace que los potenciales contenidos sean casi infinitos.

DiRT 4

TODO LO QUE ES CODEMASTERS ES POLVO EN EL VIENTO

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Velocidad

DESARROLLADOR Codemasters

DISTRIBUIDOR Koch Media

JUGADORES 1-8

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Castellano

FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 3

Han pasado casi veinte años desde que Codemasters levantara una polvareda con el legendario *Colin McRae*, pero, lejos de dormirse en los laureles, la compañía británica sigue sentando cátedra en el género del rally. Con *DiRT 4*, sólo se puede salir a la cuneta a aplaudir su enésimo scratch.

Tras dejarla cuatro años en barbecho para revitalizarla, la saga volvió a la palestra hace año y medio con el imponente *DiRT Rally*. Lo que tenemos ahora es una entrega que mantiene su potente motor técnico y su dura dirección jugable, pero, al mismo tiempo, se fija en la espectacularidad de *DiRT 3*, del que se han recuperado el landrush (carreras cuerpo a cuerpo en estadios con buggies, camionetas o crosskarts) o los desafíos de machacar carteles, que se suman a los tramos cronometrados y al rallycross.

Hay tres pistas de landrush (Baja, California y Nevada), cinco circuitos de rallycross (Lydden Hill, Holjes, Hell, Montealegre y Lohéac Bretagne) y cinco rallies (Gales, Suecia, Australia, Míchigan y Cataluña). Si jugasteis a la anterior entrega, veréis que se han reciclado tres de los trazados de rallycross y dos de los países, pero no sucede lo mismo que con las típicas sagas anuales. Casi todo se ha hecho de cero.

Tramos para dar y regalar

La piedra angular de *DiRT 4* es el rally clásico, y ahí entra en juego la gran novedad: Your Stage, un editor que permite crear cientos de tramos aleatorios y compartirlos con tus amigos. No podemos dibujarlos a nuestro antojo, sino que se ha optado por un sistema tan sencillo como efectivo: sólo hay que elegir entre once niveles de longitud y cinco de complejidad. Luego, se escogen la hora y la climatología, lo que condiciona enormemente, pues competir de noche, con niebla o bajo un aguacero puede ser un grato infierno.

Sólo con eso, ya da para incontables horas de juego, pero también hay modos clásicos, todos los cuales están vinculados a un sistema de dinero y reputación. Así, debemos crearnos un

HAN PASADO VEINTE AÑOS DE COLIN MCRAE, PERO CODEMASTERS SIGUE SENTANDO CÁTEDRA EN EL GÉNERO

LO MEJOR

Your Stage ofrece un sinfín de pistas. La fiel recreación de cada rally, cada uno con una orografía marcada. El exigente control. Los planos de las repeticiones. Las condiciones climáticas y horarias.

LO PEOR

"Recicla" algunas cosas de *DiRT Rally* y se habría agradecido algún país adicional. El force feedback al jugar con volante se siente bastante blanducho. La IA tiene algún altibajo en sus cronos.

Hay medio centenar de coches, muchos con diseños reales, como el Ibiza que condujo Rovanperä en los 90.





Se puede correr en diez franjas horarias, lo que deja unos efectos de luz increíbles. De noche, tenemos faros adicionales para rasgar la oscuridad.



Las pruebas de landrush, con buggies, camionetas o crosskarts, son la mayor novedad. Ha desaparecido la subida a Pikes Peak.

piloto y erigir un equipo, contratando ingenieros, negociando con patrocinadores, mejorando las instalaciones, adquiriendo coches, obteniendo nuevos diseños... El modo Carrera es la estrella, con campeonatos que hay que desbloquear progresivamente, pero también está Joyride, con 60 pruebas en las que romper bloques o completar recorridos sazonados con segundos de bonificación. El multijugador es clave en la experiencia, ya sea con salas para jugar contra otros in situ o a través de los desafíos periódicos y las tablas de clasificación online, que son compartidas entre las versiones de PS4, One y PC.

Precaución, amigo conductor

Como ya sucedió con *DiRT Rally*, el juego es muy exigente, pues no hay rebobinado y los daños no se pueden desactivar, para no quitarle la gracia al tiempo límite para hacer reparaciones en el parque cerrado. No obstante, el control se puede configurar entre simulación y gamer, lo que activa algunas ayudas para hacerlo más accesible, a lo que se une la presencia de una academia con lecciones práctico-teóricas. Asimismo, la IA se puede ajustar entre cuatro niveles de desempeño.

La jugabilidad es soberbia, con un control diferenciado según la disciplina o las características del coche, reflejadas en el sólido sistema de físicas. Además, los reglajes se pueden toquetear ampliamente. Eso sí, al jugar con volante (preparaos para saber lo que es la dificultad, a menos que vayáis pisando huevos), el force feedback apenas se deja notar, salvo al acometer saltos.

Como colofón, Codemasters ha dotado a *DiRT 4* de un apartado técnico sensacional. Hay que destacar, en especial, la recreación de los cinco rallies clásicos, cada uno de su padre y de su madre, con sus propios accidentes geográficos, que condicionan la conducción, y una gran fidelidad a sus homónimos reales. Eso ayuda a que las repeticiones sean soberbias, merced al televisivo montaje de planos. En lo sonoro, el copiloto canta las notas en castellano y los motores suenan muy bien, pero la mayor novedad es una potente banda sonora con temas licenciados.



OPINIÓN

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Codemasters ha ensamblado su enésimo juegazo de rallies, aunando el exigente control de *DiRT Rally* con la espectacularidad de *DiRT 3*. El rallycross y el landrush son pura adrenalina, pero la palma se la lleva el rally clásico, con un editor casi infinito y condiciones de luz y clima de todos los colores.

92

VUESTRA OPINIÓN

WEB seriousharry

“Sébastien Loeb Rally Evo tiene unas físicas de asfalto infinitamente superiores. Era el punto más negro de DiRT Rally y, en éste, parece mejorado, pero poco...”

@Heikki_360

“Que nadie se espere en DiRT 4 ningún cambio radical respecto a DiRT Rally en lo que a manejo se refiere. Si te gusta uno, te gusta otro; si no, no.”



Ever Oasis

Tráiler 1 Tráiler 2

Este juego nos pone en la piel de Tethu, que debe tomar las riendas de su propio oasis al convertirse en guardián.

ESTABLECIENDO UN HOGAR EN UN ENTORNO INHÓSPITO

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Rol / Simulación

DESARROLLADOR
Grezzo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
-

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,99 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
23 de junio

CONTENIDO
7

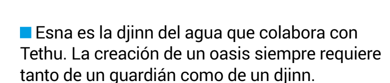
Koichi Ishii, director y productor de *Ever Oasis*, fue una de las piezas clave de la vieja Square: creó la saga *Mana* y trabajó en muchas entregas de *Final Fantasy*, para la que creó criaturas como los chocobo y los moguri. Tras colaborar con Nintendo en varios *Zelda* para 3DS (*Ocarina of Time 3D, Majora's Mask 3D, Tri Force Heroes*), su actual compañía, Grezzo, nos ofrece una nueva propiedad intelectual.

El gran héroe de *Ever Oasis* es Tethu, un miembro de la tribu de los simientes que puede ser chico o chica, según elijamos. En el pasado, su raza era muy numerosa y habitaba en grandes oasis, pero surgió una presencia malévola conocida como el Caos que acabó destruyéndolos y absorbiéndolos hasta convertirlo todo en desierto. Sin embargo, Tethu no es un simiente normal, sino un "Hijo del Gran Árbol" capaz de dar forma a su propio oasis: el último bastión de vida frente al maléfico Caos.

Cuidando de nuestro oasis

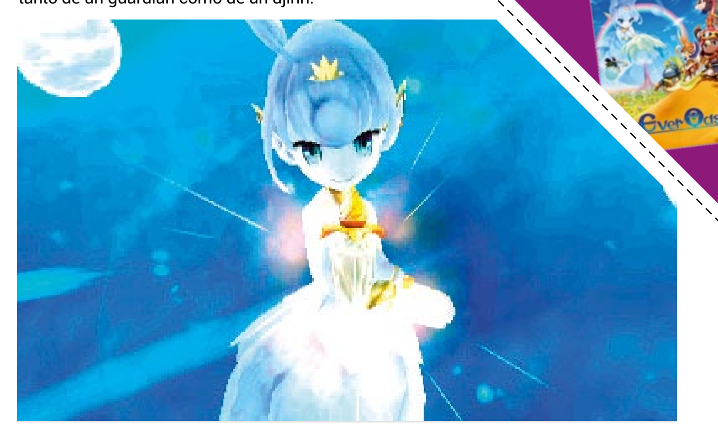
El principal incentivo de la aventura es ir desarrollando poco a poco nuestro oasis, que, al principio, es muy pequeñito pero, con un poco de esfuerzo, puede llegar a ser inmenso. Dentro del oasis, las cosas funcionan como en un simulador social tipo *Animal Crossing*: uno de los objetivos más importantes consiste en reclutar a nuevos vecinos y ponerlos a cargo de floritiendas, las cuales nos hacen ganar acuagemas (el dinero del juego). Las floritiendas venden automáticamente los productos en los que están especializados (siempre que las tengamos abastecidas de materiales) y, para abrirlas, debemos contar con un personaje apto para cada una: por ejemplo, un amante de las frutas para montar una frutería, o un experto en juguetes para una juguetería. Atraer a dichos personajes tiene su miga: a veces, llegan de visita al oasis, y sólo se quedan a vivir si logramos satisfacer sus deseos (por ejemplo, conseguirles cierto objeto). Cuantos más habitantes sumamos, mayor es el nivel del oasis, lo que aumenta su tamaño y

DENTRO DEL OASIS, ES COMO UN SIMULADOR SOCIAL; FUERA DE ÉL, UNA AVENTURA DE ROL, ACCIÓN Y PUZLES





Los enemigos son animales que vivían en el desierto y que fueron poseídos por el Caos para convertirlos en sus secuaces. Al derrotarlos, vuelven a su forma original.



Esna es la djinn del agua que colabora con Tethu. La creación de un oasis siempre requiere tanto de un guardián como de un djinn.

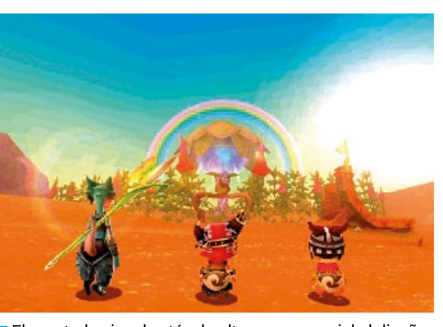
LO MEJOR

La sensación de progreso a medida que expandimos nuestro oasis. La variedad de habilidades para afrontar las cuevas y sus puzles. El apartado gráfico y el diseño de los distintos personajes y razas.

LO PEOR

No hay multijugador, pese a que un cooperativo hubiera encajado muy bien. Las melodías cansan pronto. Puede que a los jugadores más experimentados les parezca un poco fácil e infantil.





El apartado visual está a la altura, en especial el diseño de personajes y la estética, inspirada por el viejo Egipto.



Las floritiendas son muy importantes para recaudar acuagemas y para atraer a nuevos visitantes al oasis.

sus prestaciones. Pero, para alcanzar tal prosperidad, hay que llevar a cabo muchas tareas fuera de la comodidad del oasis, en el salvaje desierto dominado por el Caos.

Fuera del oasis, el planteamiento del juego cambia totalmente y se convierte en una aventura de rol, acción y puzles. Muchos de nuestros vecinos potenciales se encuentran perdidos por el desierto, esperando que les echemos una mano, ya sea salvándoles de bestias peligrosas o, simplemente, informándoles de que hay un nuevo oasis en el que se vive muy bien. Además, cada vez que reclutamos a un personaje, nos cuenta un rumor para encontrar a otro en alguna parte del desierto. Y reclutar a muchos no sólo sirve para expandir el oasis y abrir floritiendas, sino también para llevárnoslos en nuestras expediciones. Hasta dos personajes pueden acompañar a Tethu y luchar juntos contra los animales poseídos por el Caos que pueblan el desierto.

Los peligros del desierto

Los combates son en tiempo real y muy ágiles, con unas mecánicas que recuerdan a *Monster Hunter*, y podemos alternar el control entre Tethu y los dos vecinos que hayamos seleccionado. Cada uno tiene sus propias armas (espadas, lanzas, varas, martillos) y habilidades. Por ejemplo, Tethu es capaz de lanzar una magia de viento en forma de torbellino. Y no sólo hay simientes como él, sino que también podemos reclutar a personajes de otras tribus con sus propias características. Lo cierto es que es una lástima que no haya funciones multijugador, porque un cooperativo le habría venido como anillo al dedo, pero, al menos, la CPU controla con bastante acierto a nuestros aliados. Combinar los distintos poderes de nuestros personajes resulta fundamental para superar los puzles que nos aguardan en las cuevas (que, en ocasiones, recuerdan a *Zelda*), así como para obtener todo tipo de materiales usando habilidades como la excavación. Es un gran desierto lleno de secretos, que nos sirven para mejorar la calidad de vida de nuestro querido oasis durante unas treinta horas.



OPINIÓN

Por **Roberto Ruiz Anderson** @Roberto_JRA

Su planteamiento nos recuerda mucho a otro juego de 3DS que nos encantó, *Fantasy Life* (aventura de rol con elementos de simulador), y se le acerca en calidad, aunque sus posibilidades y su mundo son un poco más sencillos. Un juego muy entretenido al que vale la pena dar una oportunidad.

83



VUESTRA OPINIÓN

WEB Ted Mosby

“A mí esta nueva IP me da muy buenas vibraciones. A priori, me atraen las mecánicas que propone, y el arte me parece muy bonito y con personalidad.”

WEB jugador imparcial

“Por cositas como este juego, puedo decir que no pierdo la fe en el mundo de los videojuegos.”

■ *WipEout* regresa con la remasterización de sus dos últimas entregas. *2048*, la de Vita, luce de fábula a 4K y 60 fps en PS4 Pro.









WipEout Omega Collection



ALTA VELOCIDAD RE-REMASTERIZADA PARA PS4

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Sony XDEV Europe, Clever Beans y EPOS

DISTRIBUIDOR
Sony Interactive Entertainment

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95€
Digital: 34,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Tras el cierre de Liverpool Studio, la futurista saga de velocidad *WipEout* se quedó huérfana... pero eso no ha impedido que Sony la rescate con una doble remasterización de los dos últimas entregas, *WipEout HD* (que era una remasterización de los dos juegos de PSP), DLC *Fury* incluido, y el gran *WipEout 2048* de Vita. Las novedades de este combinado afectan a casi todas las áreas, empezando por un el lavado de cara técnico (en PS4 Pro, corre a 4K nativos, y en ambas PS4, a 60 fps), la inclusión de mejores efectos visuales (partículas, sobre todo) o, entrando ya en el juego, la inclusión de un remozado modo carrera, piques a pantalla partida con un amigo o detalles como un modo foto y carreras online.

Una buena ración de velocidad y música

Entre los dos juegos y el DLC, encontramos un total de veintiséis circuitos (modo inverso aparte), 46 naves repartidas entre los equipos clásicos y nueve modos de juego, entre los que hay carreras al uso (con y sin armamento), el divertidísimo Zona (en el que vamos ganando velocidad en cada vuelta) o modos más propios de la supervivencia y de resistir a ataques de los rivales. Muchas de estas posibilidades se articulan en su modo carrera, dividido por juego (*HD*, *Fury* y *2048*), cada uno con sus reglas: en *HD* y *Fury*, por ejemplo, vamos desbloqueando naves y objetos por la "lealtad" a los equipos. Lo cierto es que *Omega Collection* sabrá encandilar a los fans porque es "más de lo mismo": un exigente control, carreras que son un desafío, buena sensación de velocidad, fabulosa música electrónica... Todas sus señas están aquí, pero, al mismo tiempo, queda el poso de que se podría haber hecho más, como, por ejemplo, una entrega completamente nueva y que aprovechara más la capacidad de PS4. ■



OPINIÓN

Omega Collection **es un buen recordatorio de aquello que hacía grande a la saga: velocidad, control exigente, rivales duros, musicón electrónico... Ahora, en 4K y a 60 fps, aunque habríamos preferido una entrega nueva, desde cero.**

80

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One



Tráiler

Shadow Warrior 2

UN ALOCADO VIAJE NINJA A LOS 80

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Flying Wild Hog

DISTRIBUIDOR
Devolver Digital

JUGADORES 1-4

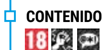
IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



En 1997, los padres de *Duke Nukem* le dieron otra vuelta al shooter subjetivo con el primer *Shadow Warrior*, un descacharrante juego de temática ninja que introducía katanas, demonios, poderes ki y un héroe, Lo Wang, a la fórmula.

En 2013, Flying Wild Hog resucitó la licencia y, ahora, ocho meses después de su estreno en PC, la secuela llega a consolas. Es un título muy superior en todo al de 2013, y eso que comparten mimbres: una vertiginosa acción con sabor ochentero que combina tanto armas de fuego como blancas, detalles gore (potenciados por un nuevo sistema procedural de cercenamientos), un humor gamberro que no respeta nada... Las novedades son varias, y van más allá de la nueva historia, que dura unas doce horas.

Irreverente espíritu multijugador

Los niveles se generan de forma aleatoria, por lo que no recorreremos siempre los mismos mapeados. Esto es importante, ya que parte de su gracia consiste en repetir una y mil veces los niveles acompañados de hasta tres amigos, para conseguir nuevos amuletos o cualquiera de las 70 armas personalizables, que van desde dobles mini Uzis a Gatling Guns o distintos tipos de katanas. Tendrás que elegir sabiamente, porque aquí los enemigos son muy duros y, probablemente, tendrás que entrenar en el cuartel general (y disfrutar de chifladuras como una recreativa de *Hotline Miami*). Un juego como los de antes y que, gracias a su irreverencia, divierte a lo grande, a pesar de que, técnicamente, es mejorable. ■



OPINIÓN

Un shooter como los de antes, en el que la historia es lo menos importante. Lo suple con su irreverente humor, su cooperativo online, su variado arsenal, su ritmo frenético... Lástima que no dé más de sí en lo técnico ni en PS4 Pro (30 fps).

82

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Tráiler

MotoGP 17

A MEDIO GAS UNA TEMPORADA MÁS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Milestone

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES 1-12

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Milestone lleva cinco años seguidos ocupándose de la licencia de MotoGP. En 2014, tocó techo al debutar en PS4-One y, desde entonces, se ha dedicado a vender la misma moto una y otra vez.

Por sí solo, *MotoGP 17* es un juego de carreras notable, con un control satisfactorio y una recreación cuidada de las motos o los cascos de las tres categorías del Mundial, a las que hay que sumar la Red Bull Rookies Cup y monturas históricas de MotoGP, 500cc, 250cc y 125cc. La novedad más apetecible es que, por fin, se puede jugar una temporada en cooperativo online con un amigo. El modo Carrera se ha retocado y, ahora, podemos ejercer no sólo como piloto, sino también como mánager de un equipo privado, a lo Jorge Martínez Aspar o Fausto Gresini, pero la profundidad de opciones es nula, con una contratación de personal y un desarrollo de la moto engorrosos y superfluos. Y han desaparecido los desafíos...

Una fábrica con ritmo de churrería

Quien mucho abarca poco aprieta... y es el caso de Milestone, que prefiere trabajar en muchas sagas a la vez que en pocas y de calidad. Para los que seguimos a Márquez, Rossi o Viñales cada domingo, es una falta de respeto que *MotoGP 17* use el mismo motor vetusto que *MotoGP 13*, cuando el estudio ya ha empezado a trabajar con Unreal 4 para *MXGP 3* o *Gravel*. Es el juego de todos los años reciclado con los diseños de 2017... Aparte, sigue sin haber ambiente de gran premio: no hay podio ni pizarras en el muro, Ernest Riveras está desaprovechado como comentarista... Tiene velocidad, pero sus infracciones se merecen un "ride through". ■

OPINIÓN

Si no habéis jugado a las tres entregas anteriores de la saga, os satisfará con su control y su mimo a la licencia; si lo habéis hecho, olvidaos de él, porque es el mismo juego de todos los años, sin novedades jugables ni técnicas reseñables.

70

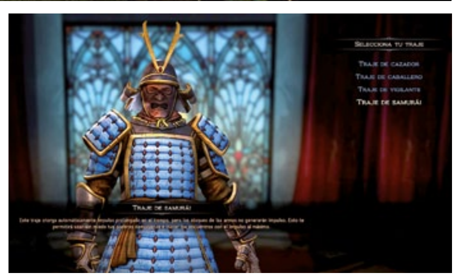
Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Victor Vran es un juego de rol de acción bien adaptado para consola, que elimina complejidades para ser accesible a cualquiera.









Victor Vran: Overkill Edition



IBA PARA DIABLO... Y ME QUEDÉ EN UN BUEN "DIABLILLO"

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
RPG de acción

DESARROLLADOR
Haemimont Games

DISTRIBUIDOR
BadLand Games

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Tras su debut en PC hace dos años, el cazador de demonios Victor Vran llega a consola con un port que mantiene sus señas de identidad intactas, incluido su perfil rolero "bajo" para que cualquiera pueda disfrutarlo desde el minuto 1, ya sea solo o en compañía.

Por hacer una comparación rápida, *Victor Vran* es como *Diablo III*, pero eliminando "molestias" como densos menús que nos permitan configurar a nuestro personaje o controlar hasta la más mínima característica. Sí, aquí hay ocho clases de armas (escopetas, martillos...), poderes demoníacos, ítems, distintos trajes, cartas de destino que nos dan habilidades (algunas necesitan enfriarse)... pero todo muy asequible, para que nos centremos en aniquilar demonios.

Con dos DLC de regalo

La trama es tan simple como ir en busca de un amigo cazador a Zagoravia, para comprobar que la ciudad está infestada de demonios. Tanto los personajes como la historia son bastantes simples y planos, con la excepción de "la voz", una ídem que resuena en nuestra cabeza y que, aparte de ayudarnos, suelta chanzas a menudo o, incluso, nos tiende pequeñas trampas. Es el "oasis" de calidad en una historia mediocre, pero que cumple su función. Aquí, lo que importa es la acción y, aunque a la larga tiende a ser repetitiva, la inclusión de acciones como rodar o saltar (incluso contra las paredes para ascender) le da un toque distinto a la exploración. Añade dos DLC —una campaña nueva, bastante rejugable, y otro centrado en el universo del grupo Motorhead— y el resultado es un juego ideal para los fans del estilo de *Diablo III*, siempre y cuando lo vayan a jugar en compañía y, lo más importante, no esperen las cotas de calidad del juego de Blizzard, aunque sí algo en esa misma línea y bastante correcto.



OPINIÓN

Mientras que el PC sigue recibiendo un buen chorro de RPG isométricos, la dificultad de adaptar sus sistemas a consola supone que muchos no lleguen. *Victor Vran* es la excepción, un juego sencillo, pero correcto y entretenido.

75

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

CONCURSO

INJUSTICE 2™

PARTICIPA Y LLÉVATE INJUSTICE 2 Y MERCHANDISING EXCLUSIVO

HOBBY CONSOLAS

4 JUEGOS PARA PS4
COPIA PROMOCIONAL

1 PACK DE MERCHANDISING EXCLUSIVO

COMPUESTO POR:
- INJUSTICE 2 ULTIMATE EDITION PARA PS4 EN CAJA METÁLICA EXCLUSIVA
- MOCHILA NORTH FACE
- GORRA
- BARAJA DE CARTAS
- ABREBOTELLAS
- LIBRETA











PARTICIPA EN:
HOBBYCONSOLAS
www.hobbyconsolas.com/concursos/hobby-injustice2

PLATAFORMAS 3DS



Tráiler

Harvest Moon
El Pueblo del Árbol Celeste

AGRICULTOR BUSCA ESPOSA

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Simulador

DESARROLLADOR
Natsume

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
–

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

La veterana saga *Harvest Moon*, que nos pone en la piel de un agricultor, llega a 3DS de la mano de Natsume, manteniendo su estilo intacto e incorporando más opciones, como minería o ganadería.

Al igual que *Story of Seasons*, otro juego de corte similar creado por los padres originales de *Harvest Moon*, aquí la historia está para dar el pistoletazo de salida. La diosa de la cosecha nos pedirá ayuda para mantener fértiles unas tierras que, poco a poco, se van secando. Así, comenzaremos con cultivos básicos para, paulatinamente, ir haciendo crecer nuestro pueblo, con la consiguiente llegada de más habitantes dispuestos a comprarnos aquello que elaboremos.

Una cosecha bastante llevadera

Como sucede siempre en esta serie, los comienzos son algo lentos y tediosos, para que nos vayamos haciendo con el juego. Pero, una vez que vamos ahondando en su premisa, las opciones se van ramificando y ampliando, hasta el punto de que, en esta entrega, podemos realizar labores de ganadero y minero (gracias a un martillo) o formar una familia. Eso sí, para progresar, debemos tener en cuenta factores como el tiempo (las tiendas cierran los domingos) o el clima del año, que puede destruir nuestras cosechas en un santiamén. Un título que, sobre todo, gustará a los amantes de la gestión y que, además, nos llega en castellano. Puede que no destaque por sus sencillotes gráficos en 3D, superados por el mencionado *Story of Seasons*, pero, como le des una oportunidad, puede atraparte...



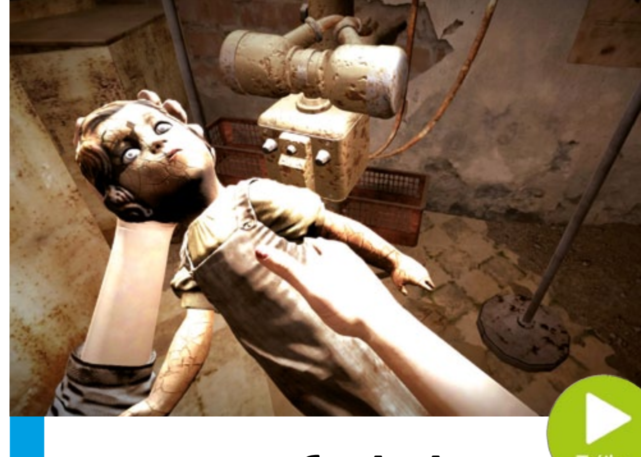
OPINIÓN

3DS sigue acogiendo géneros y fórmulas poco habituales. Ser un agricultor, sobre el papel, suena a peñazo... pero, superada la lentitud inicial del juego, se destapa como una actividad bastante divertida. Y, además, no te saldrán callos.

70

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Tráiler

Town of Light

OTRO TIPO DE HORROR

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
LKA.it

DISTRIBUIDOR
BadLand Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Italiano

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,95 €
Digital: 19,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

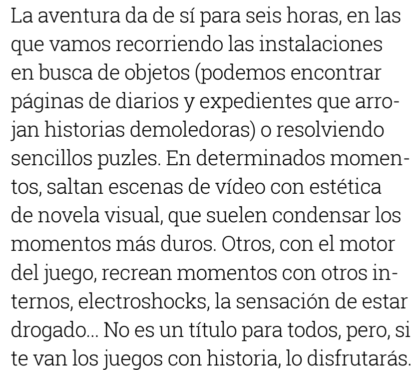
De forma cada vez más frecuente, muchos juegos son, en realidad, un vehículo para contarnos una historia. Este walking simulator hace justo eso, con la historia de Volterra, un psiquiátrico italiano que albergó algunos horrores...

Desvelarlos y contarlos, tras una concienzuda investigación, ha sido parte del trabajo del estudio novel LKA.it, que ha rubricado uno de esos juegos que te dejan "fastidiado" por la crudeza de lo que cuentan y por cómo lo cuentan. Nosotros encarnamos a Reneé, una mujer que regresa a Volterra, una vez cerrado y abandonado, para revivir algunas de las crudas vivencias que allí padeció y que, por ejemplo, incluyen hasta abusos sexuales por parte de los celadores. Y eso, en la primera media hora...

Viaje a un infierno particular

La aventura da de sí para seis horas, en las que vamos recorriendo las instalaciones en busca de objetos (podemos encontrar páginas de diarios y expedientes que arrojan historias demoledoras) o resolviendo sencillos puzles. En determinados momentos, saltan escenas de vídeo con estética de novela visual, que suelen condensar los momentos más duros. Otros, con el motor del juego, recrean momentos con otros internos, electroshocks, la sensación de estar drogado... No es un título para todos, pero, si te van los juegos con historia, lo disfrutarás.

Eso sí, aunque la versión de PS4 que hemos jugado está mejorada (nueva narración del diario de Reneé, optimización para Pro...), el juego, técnicamente, es flojo. Pero es lo menos importante, siendo un estudio novel y dada su arriesgada propuesta.



OPINIÓN

Town of Light es un recordatorio de lo cruel y vil que puede ser el ser humano. Un viaje a un psiquiátrico que no te dejará indiferente, y que seguro te tocará la fibra con sus crudas historias. Eso sí, técnicamente, es muy mejorable.

68

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



Samurai Warriors: Spirit of Sanada

PLATAFORMAS PS4 / PC **GÉNERO** Acción
DISTRIBUIDOR Koch Media **JUGADORES** 1
IDIOMA Inglés **PRECIO** 44,95 € 16

Koei Tecmo sigue repartiendo sus multitudinarias batallas entre las contiendas chinas y las japonesas... y, ahora, les toca el turno a estas últimas, en un nuevo hack and slash que pone el foco en el componente estratégico (ahora, incluso, podemos construir nuestra fortaleza) y el aventurero: podemos visitar zonas, recorrer el mapamundi, hablar con personajes secundarios para que nos encarguen misiones... El problema, el de siempre: la acción es bastante "machacabotones" y nos llega en inglés con voces en japonés.

NOTA: 72



Constructor

PLATAFORMAS PS4 / One / Switch **GÉNERO** Estrategia
DISTRIBUIDOR Meridiem Games **JUGADORES** 1-4
IDIOMA Castellano **PRECIO** 44,95 € 16

A finales del siglo XX, los títulos de gestión eran lo más. *Constructor*, centrado en el mundo del ladrillo, era uno de ellos y, ahora, regresa manteniendo sus señas de identidad intactas: un juego en el que debemos construir y mantener contentos a los inquilinos para seguir creciendo y levantando edificios mejores (al tiempo que fastidiamos a la competencia). Un título con mucho humor y una elevada dificultad, para la que hay que tener paciencia y tesón ante el bombardeo de tareas y peticiones de los inquilinos. Es un juego para quienes quieran emular a Paco el "Pocero".

NOTA: 60



Cooking Mama: Sweet Shop

PLATAFORMAS 3DS **GÉNERO** Minijuegos
DISTRIBUIDOR Koch Media **JUGADORES** 1-4
IDIOMA Castellano **PRECIO** 29,95 € 3

La longeva saga de cocina cambia ligeramente de tercio para centrarse en la repostería. No es el único cambio, ya que, ahora, disponemos de una tienda donde los clientes pueden comprar nuestros productos. Con el dinero, podemos mejorar nuestra tienda y la cocina, abrir nuevos locales y, con ello, acceder a nuevas recetas. Pero lo que es la cocina en sí se basa en los mismos minijuegos de siempre. Algunas rutinas, como cascar los huevos, han mejorado... pero no deja de transmitir cierta sensación de "déjà vu".

NOTA: 65



Guilty Gear Xrd Rev 2

PLATAFORMAS PS4 / PS3 **GÉNERO** Lucha
DISTRIBUIDOR BadLand Games **JUGADORES** 1-2
IDIOMA Inglés **PRECIO** 34,95 € 7

Como otros desarrolladores de juegos de lucha, Arc System Works sigue trabajando en su última obra, *Guilty Gear Xrd: Revelator*, dando lugar a esta revisión que se puede encontrar como DLC del juego original o en formato físico (que incluye todo el contenido). Su punto fuerte es que ofrece veinticinco luchadores (dos más), mejores animaciones, más opciones de color... En modos y opciones, es el mismo juego, uno muy bueno y profundo que, con esta edición, apunta a todo aquél que aún no lo haya probado.

NOTA: 90



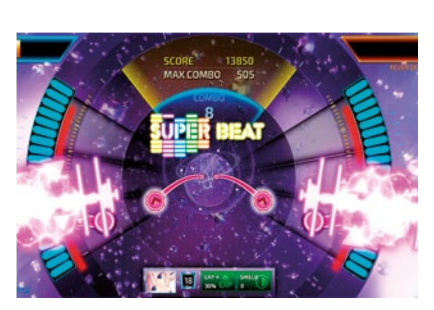
Star Trek: Bridge Crew

Tráiler

PLATAFORMAS PS VR / Vive / Oculus **GÉNERO** Simulación
DISTRIBUIDOR Ubisoft **JUGADORES** 1-4
IDIOMA Inglés **PRECIO** 49,99 € 7

Coordinarse con otros jugadores para pilotar las emblemáticas naves de Star Trek, sobre el papel, sonaba de fábula para cualquier fan... pero la ejecución dista mucho de ser óptima. Para empezar, no vemos a ningún personaje de las películas o las series. Si seguimos por una campaña que no da más de 4-5 horas de juego —con misiones simples y repetitivas, que nos limitan a tomar decisiones sobre unos menús—, y lo aderezamos con unos gráficos bastante simplones, el resultado no pasa de correcto. Y, encima, todo en inglés.

NOTA: 66



Superbeat Xonic EX

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One **GÉNERO** Musical
DISTRIBUIDOR Rising Star **JUGADORES** 1
IDIOMA Inglés **PRECIO** 34,95 € 12

Tras su paso por Vita hace un año y medio, PS4 y One reciben ahora el mismo juego, con los mismos sistemas de control —menos la posibilidad de jugar con una pantalla táctil como en Vita—, los mismos modos de juego (incluido World Tour, con retos de dificultad creciente y muchos objetos desbloqueables) y opciones como un ranking mundial. Las novedades son que, ahora, los gráficos son Full HD y que, entre las más de 65 canciones que ofrece, hay nuevos temas de BEATCRAFT. Como en PS Vita, se controla muy bien con el mando (utiliza hasta la cruceta) y muchos temas son muy pegadizos.

NOTA: 84

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

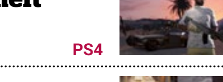
En **España**

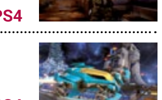
Del 1 al 31 de mayo. Datos cedidos por GFK.

Switch está agotada en casi todos los comercios, así que no es de extrañar que *Mario Kart 8 Deluxe* acumule ya 50.000 unidades vendidas aquí, a la estela de las más de 72.000 que lleva *Zelda*.

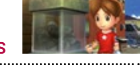
JUEGOS

1	**Mario Kart 8 Deluxe**	Switch
2	**FIFA 17**	PS4
3	**Grand Theft Auto V**	PS4
4	**Rainbow Six Siege**	PS4
5	**Rocket League**	PS4
6	**Horizon: Zero Dawn**	PS4
7	**Yo-Kai Watch 2: Fantasqueletos**	3DS
8	**Legend of Zelda: Breath of the Wild**	Switch
9	**Yo-Kai Watch 2: Carnánimas**	3DS
10	**Ghost Recon Wildlands**	PS4











PLATAFORMAS

Plataforma	Top 5
PS4	1 FIFA 17 2 Grand Theft Auto V 3 Rainbow Six Siege 4 Rocket League 5 Horizon: Zero Dawn
Xbox One	1 Grand Theft Auto V 2 Forza Horizon 3 3 Gears of War 4 4 Injustice 2 5 Prey
Switch	1 Mario Kart 8 Deluxe 2 Zelda: Breath of the Wild 3 Ultra Street Fighter II 4 1-2-Switch 5 Just Dance 2017
PS3	1 FIFA 17 2 Grand Theft Auto V 3 Pro Evolution Soccer 2017 4 Dragon Ball Xenoverse 5 NBA 2K17
Xbox 360	1 FIFA 17 2 Grand Theft Auto V 3 Pro Evolution Soccer 2017 4 Metal Gear Solid V 5 NBA 2K17
3DS	1 Yo-Kai Watch 2: Fantasq. 2 Yo-Kai Watch 2: Carnánimas 3 Fire Emblem Echoes (Limitada) 4 Super Mario Maker 5 Fire Emblem Echoes
PS Vita	1 Minecraft 2 LEGO Star Wars EDDLF 3 LEGO Marvel Vengadores 4 Call of Duty: Blacks Ops Decl. 5 LEGO Jurassic World
PC	1 Overwatch 2 Los Sims 4 3 Los Sims 4: Urbanitas 4 Prey 5 Diablo III: Battle Chest

En **otros países**

JAPÓN

Del 1 al 7 de mayo. Datos cedidos por VG Chartz

La versión de *Monster Hunter XX* para 3DS ha superado el millón y medio de unidades (la versión estándar llegó a 2,81 millones). Veremos cuánto vende en Switch.

1. **Mario Kart 8 Deluxe** Switch
2. Dragon Ball Heroes 3DS
3. Monster Hunter XX 3DS
4. Zelda: Breath of the Wild Switch
5. Fire Emblem Echoes 3DS

REINO UNIDO

Del 30 de abril al 6 de mayo. Datos cedidos por VG Chartz

En su primera semana a la venta en las Islas, *Prey* vendió 18.409 unidades, de las que 11.095 se correspondieron con la versión de PS4 y 7.314 con la de Xbox One.

1. **Mario Kart 8 Deluxe** Switch
2. Prey PS4
3. Prey Xbox One
4. Grand Theft Auto V PS4
5. Horizon: Zero Dawn PS4

EE.UU.

Del 30 de abril al 6 de mayo. Datos cedidos por VG Chartz

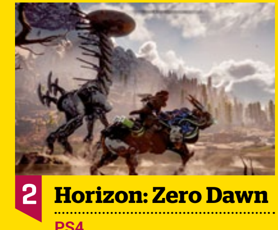
Switch ha sido un éxito brutal en Estados Unidos, como demuestran las 591.932 unidades que sumó *Mario Kart 8 Deluxe* en sus dos primeras semanas o la friolera de 1.182.650 de *Zelda* en dos meses.

1. **Mario Kart 8 Deluxe** Switch
2. Zelda: Breath of the Wild Switch
3. Prey PS4
4. Prey Xbox One
5. Pokémon Sol y Luna 3DS

VUESTROS **FAVORITOS**



1 **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**
Switch - Wii U



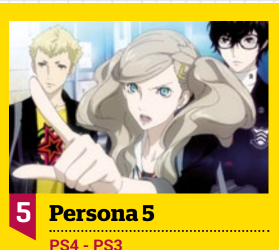
2 **Horizon: Zero Dawn**
PS4



3 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC

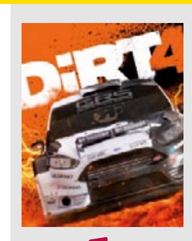
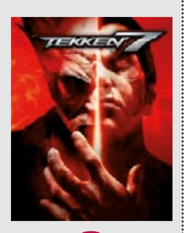


4 **NieR Automata**
PS4 - PC



5 **Persona 5**
PS4 - PS3

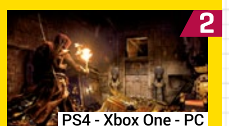
LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	 1	 2	 3	 4	 5
	DiRT 4	**Injustice 2**	**Tekken 7**	**ARMS**	**RiME**
	PS4 - Xbox One - PC	PS4 - Xbox One	PS4 - Xbox One - PC	Switch	PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	92 / 100 *«Veinte años después, Codemasters sigue dando clases de cómo hacer juegos de rally»*	90 / 100 *«Un juego equilibrado y espectacular incluso para jugar solo, y muy bruto en lo técnico»*	86 / 100 *«Es un gran juego de lucha, pero ni modos ni gráficos impresionan como en el pasado»*	86 / 100 *«Un original y adictivo juego de lucha que usa como nadie el control por movimiento»*	91 / 100 *«Una alegoría de la vida, con una estética puesta al servicio de su bella historia»*
IGN Web líder en Reino Unido	9,2 / 10 *«Un juego brillante, que sienta un nuevo estándar para el género de los rallies»*	9 / 10 *«Su contenido para un jugador no tiene rival, sobre todo el modo Multiverso»*	9,5 / 10 *«Su atención a los detalles lo convierte en el mejor juego de lucha de este año»*	8 / 10 *«Su aproximación al boxeo es sencilla, pero es muy profundo de cara a dominarlo»*	6,5 / 10 *«Un bello juego de plataformas y puzles, pero poco profundo y poco original»*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9 / 10 *«Llena los vacíos que tuvo DiRT Rally para convertirse en la mejor entrega de la saga»*	9 / 10 *«Aunque no te guste el tono competitivo del género, ofrece mucho contenido en solitario»*	8 / 10 *«Cumple con su cometido de adaptar la saga al estándar de las consolas actuales»*	8,25 / 10 *«Un alocado juego de lucha que combina emoción y diversión con todo lo que hace»*	8 / 10 *«Muchos elementos son familiares, pero usa bien el medio y el final es catártico»*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *«Un brillante ejemplo de la maestría de Codemasters, y Your Stage es casi infinito»*	9 / 10 *«NetherRealm ha hecho un juego tanto para novatos como para profesionales»*	8 / 10 *«Los fans de la saga lo adoptarán como su entrega favorita, fruto de su refinamiento»*	7 / 10 *«No es tan exigente como otros juegos de lucha, pero abre el género a más público»*	6 / 10 *«Es incuestionable en lo artístico, pero no resiste la comparación con ICO o Journey»*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 *No disponible*	- / 10 *No disponible*	- / 10 *No disponible*	- / 10 *No disponible*	9 / 10 *«Tequila Works ha creado un juego infrecuentemente bello y que abre el corazón»*
FAMITSU Revista líder en Japón	- / 40	- / 40	36 / 40	33 / 40	- / 40
NOTA MEDIA	**91**	**90**	**86**	**80**	**77**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**


1 — Switch
Super Mario Odyssey
El fontanero de Nintendo promete vender muchas Switch estas Navidades.
FECHA 27 de octubre


2 — PS4 - Xbox One - PC
Assassin's Creed Origins
Ubisoft nos llevará a Egipto para mostrar cómo se fundó la hermandad assassin.
FECHA 27 de octubre


3 — PS4 - Xbox One - PC
La Tierra Media: Sombras de Guerra
Sauron y sus Nazgûl están temblando ante la ira que va a desatar el Amo Luminoso.
FECHA 10 de octubre

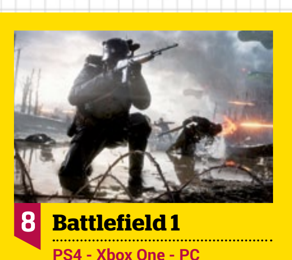

4 — PS4 - Xbox One - PC
The Evil Within 2
Shinji Mikami devolverá a Sebastián Castellanos al primer plano de la acción y nos hará vivir sus miedos.
FECHA 13 de octubre

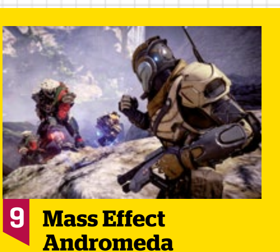

5 — 3DS
Metroid: Samus Returns
Samus Aran regresa, al fin, de la mano del estudio español Mercury Steam.
FECHA 15 de septiembre

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas


6 **RiME**
PS4 - Xbox One - PC


7 **Mario Kart 8 Deluxe**
Switch


8 **Battlefield 1**
PS4 - Xbox One - PC


9 **Mass Effect Andromeda**
PS4 - Xbox One - PC


10 **The Elder Scrolls V: Skyrim**
PS4 - One - PC - PS3 - 360

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

CARRERAS DE "CODIES"

Codemasters, la mayor petrolera virtual, acaba de lanzar *DiRT 4* y *Micro Machines: World Series*, así que repasamos sus principales aportaciones al género de la velocidad desde los años 80.



10 No Fear Downhill Mountain Biking

En los años 80, Codemasters había sacado ya un par de simuladores de BMX, y este título de bicicletas de montaña continuó su legado, con la compañía de ropa No Fear como patrocinadora. Eligiendo entre seis ciclistas, debíamos acometer descensos por empinados circuitos de asfalto, barro o nieve.

- **CONSOLA** PSOne
- **COMPAÑÍA** Codemasters
- **AÑO** 1999
- **NOTA HC 98** 80

9 1nsane

Este juego de velocidad, exclusivo de ordenadores, se centraba en el multijugador online para ocho personas, con vehículos offroad como protagonistas: todoterrenos, camiones, pickups... No planteaba carreras al uso en las que ser el más rápido, sino modos como capturar la bandera o dominación. Por eso, los escenarios eran grandes extensiones abiertas.

- **CONSOLA** PC
- **COMPAÑÍA** Codemasters
- **AÑO** 2000

8 F1 Race Stars

Alejándose de su habitual seriedad y aprovechándose de su tenencia de los derechos de la Fórmula 1, Codemasters sacó una suerte de *Mario Kart* inspirado en el Gran Circo. Convertía recursos como el DRS o el Kers en objetos de forma original, pero se vio muy lastrado por un control brusco que no permitía derrapar, algo clave en un arcade.

- **CONSOLA** PS3 - 360 - PC - Wii U
- **COMPAÑÍA** Codemasters
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC.COM** 68

7 Fuel

Este arcade todoterreno tenía uno de los mundos más gigantescos que se hayan visto en el género de la velocidad. Podíamos desplazarnos por él con más de 70 vehículos ficticios, desde motos hasta monster trucks, pasando por quads o muscle cars. También incluía características como un ciclo día-noche o clima variable.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Codemasters
- **AÑO** 2009
- **NOTA HC 214** 81

6 IndyCar Series 2005

Ahora que Fernando Alonso ha puesto de moda la IndyCar con su participación en las 500 Millas de Indianápolis, hay que recordar que Codemasters hizo dos juegos oficiales del célebre campeonato estadounidense. Eso sí, sus carreras en óvalos podían hacerse muy repetitivas.

- **CONSOLA** PS2 - Xbox - PC
- **COMPAÑÍA** Codemasters
- **AÑO** 2004
- **NOTA HC 154** 73



5
Gran Prix Simulator

Los gemelos Philip y Andrew Oliver firmaron este juego de coches para microordenadores de los 80, que sería el germen de todos los que vendrían después. Veíamos la pista desde una perspectiva cenital y competíamos contra un único rival, con detalles como la posible aparición de aceite en pista.

- **CONSOLA** C64 - Amstrad - PC
- **COMPAÑÍA** Codemasters
- **AÑO** 1987

4
Micro Machines 2 Turbo Tournam.

El arcaico concepto de *Gran Prix Simulator* subió de nivel en las consolas de 16 bits, en asociación con una licencia que partía la pana en los 90: la de los Micro Machines. Así, competíamos con todo tipo de vehículos diminutos en circuitos estrambóticos, como mesas de billar, tazas de váter, tuberías de sótano...

- **CONSOLA** Mega Drive - SNES
- **COMPAÑÍA** Codemasters
- **AÑO** 1994
- **NOTA HC 39** 91

3
F1 2013

Desde 2009, Codemasters se ocupa de los juegos oficiales del Mundial de Fórmula 1, y esta entrega fue, sin duda, la más completa. En lo técnico y lo jugable, era muy robusta, pero, además, fue la edición con más modos de juego, gracias a la inclusión de coches clásicos. Veremos si *F1 2017* logra superar su legado dentro de dos meses.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Codemasters
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 267** 90

2
TOCA Touring Car Champ.

Gran Turismo ha quedado como el gran icono de la simulación poligonal en PSOne, pero lo cierto es que Codemasters llegó antes a ese subgénero con un juego que gozaba de la licencia del Campeonato Británico de Turismos. Con los años, la saga, ahora llamada *GRID*, ha ido perdiendo algo de pujanza.

- **CONSOLA** PSOne - PC
- **COMPAÑÍA** Codemasters
- **AÑO** 1997
- **NOTA HC 75** 95

1
Colin McRae Rally

Aunque ya ha sido superado en lo técnico, este juego de rallies fue un hito en PSOne y dio pie a la saga más prolífica de Codemasters (convertida posteriormente en *DiRT*). Con el nombre del mítico piloto escocés como gancho, se incluía la licencia del Mundial de Rallies y la conducción era una auténtica maravilla.

- **CONSOLA** PSOne - PC
- **COMPAÑÍA** Codemasters
- **AÑO** 1998
- **NOTA HC 82** 95

Por Francisco Javier Cabal

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

25 años del Cerebro de la Bestia en España

DISEÑANDO LA SUCESORA DE FAMICOM

A mediados de los 80, Nintendo no tenía ninguna prisa por crear la sucesora de la exitosa Famicom/NES. Pero, cuando la competencia se puso las pilas, Nintendo fue desvelando, con cuentagotas, por dónde iban a ir los tiros con la nueva consola. En distintas publicaciones, aparecieron diseños tan interesantes como éstos...



NINTENDO POWER. En junio de 1991, esta revista adelantaba detalles de la sucesora de NES, como estos prototipos sobre los que estaban trabajando. El diseñador del modelo americano, Lance Barr, sólo tenía una indicación: que no pareciera un juguete.

SNES llegó a España en junio de 1992, 19 meses después de su debut nipón, para convertirse en la consola que marcó a una generación.



La que para muchos es una de las mejores consolas de la historia acaba de cumplir veinticinco años de su llegada a España. Parece que fue ayer cuando, en junio de 1992, Super Nintendo se ponía a la venta por 23.900 pesetas, incluyendo una copia de *Super Mario World*, un movimiento muy inteligente para convencer a los jugadores con uno de los mejores plataformas 2D de todos los tiempos. Pero, para llegar a ese momento, es necesario echar la vista más atrás. A mediados de los 80, Nintendo seguía dominando el mercado con mano de hierro: Famicom (la NES japonesa) era sinónimo de videojuego en el País del Sol Naciente; en EE.UU., había una NES en uno de cada tres hogares; los desarrolladores seguían firmando contratos que les obligaban a trabajar en exclusiva para NES... La competencia era nimia, y ni siquiera Sega con su Master System logró infligir un arañazo al incontestable dominio de Nintendo. Pero, a medida que se acercaba el final de la década, las tornas estaban cambiando. Nintendo seguía exprimiendo su negocio de 8 bits, y no tenía prisa por jubilar su primera sobremesa. Unas prisas que sí tenían sus principales competidoras. Así, en 1987, NEC comercializó su PC Engine y, justo un año después, en octubre de 1988, Sega sacó su Mega Drive, inaugurando la era de las consolas de 16 bits. Nintendo no tendría preparada su respuesta hasta dos años después, el 20 de octubre de 1990. Cautivados por sus mejores gráficos, sonido y conversiones de recreativa, los japoneses empezaron a saltar a la máquina de Sega, aunque de forma menos masiva que »

En la actualidad, Super Nintendo es una consola muy cotizada por su catálogo: algunas rarezas pueden encontrarse por encima de los 300-500 euros

FAMICOM TSUSHIN. En diciembre de 1988, dos años antes de lanzarse allí, esta revista nipona mostró un modelo muy distinto de Super Famicom, hasta con conector para los auriculares.

OTROS PROTOTIPOS. En distintas publicaciones, se pudo ver esta otra versión, heredera de la Famicom original (y con el puerto de mandos de NES).

ELECTRONIC GAMING. Con motivo de la feria CES de verano, y antes de lanzarse en EE.UU. la consola, esta publicación mostró esta versión, más en sintonía con la versión definitiva de la consola americana.

SUPER... HASTA EN LOS ACCESORIOS

SNES recibió todo tipo de accesorios para expandir, aún más, el rango de experiencias con su catálogo. Hubo prácticamente de todo, desde los extendidos multitap que permitían conectar más mandos a la consola (*Bomberman 5* tenía opción para cinco jugadores) al enorme Super Scope, una pistola de luz con forma de bazooka. Y no sólo eso: chalecos vibradores, bates de béisbol, palos de golf y otras rarezas...



AURA INTERACTOR. Considerado el primer traje "háptico", transforma los graves de, por ejemplo, los juegos de lucha en vibraciones, para que sintamos puñetazos y patadas. Vendió 400.000 unidades, contando las de la versión de Mega Drive.

BATTER UP BASEBALL CONTROLLER. Mucho antes que Wii o Move, este mando permitió a los jugadores americanos disfrutar del béisbol de una forma nueva: meneando el mando. Lo cierto es que la detección no funcionaba nada mal...



TURBO FILE TWIN. Ascii diseñó un sistema para conservar y guardar partidas fuera del cartucho (principalmente para sus propios juegos). Sobra decir que este sistema no llegó a ver la luz fuera de Japón.

JUSTIFIER LIGHT GUN. Super Nintendo también recibió un port de *Lethal Enforcers* (Konami) y, con él, la versión doméstica de la pistola de la recreativa, la "justiciera".

RATÓN. Incluido de serie con *Mario Paint*, este ratón con dos botones es similar al de un PC, aunque algo más pequeño de tamaño. De serie, incluía una alfombrilla de plástico y, con el tiempo, acabó teniendo soporte para más de 60 juegos distintos.



SUPER MULTITAP. Uno de los periféricos más extendidos, que permitía conectar cuatro mandos en un puerto de la consola. Este modelo es de Hudson, pero hubo muchos fabricantes. Más de 50 juegos fueron compatibles con él (y no sólo deportivos).



SUPER FAMICOM NINTENDO POWER CART. Siguiendo el espíritu de Famicom Disk, Nintendo diseñó un sistema de cartuchos regrabables para SNES, con capacidad para un máximo de siete juegos y espacio para las partidas guardadas. Los títulos podían "grabarse" en unos puestos especiales dentro de algunas tiendas (foto inferior). Nunca salió de Japón.



SUPER GAME BOY Y SGB 2. Permitía jugar a los juegos de GB en la tele, con color, marcos... El segundo modelo tenía más opciones, como puerto link, aunque no salió de Japón.

POWER PLUG. Conectado entre la consola y el pad, nos permitía utilizar macros (predefinidas o creadas por el usuario) y diversos modos de turbo. No salió de Estados Unidos.



SUPER 8 / TRI-STAR. Algunas third parties rescataron la idea de hacer compatible SNES con su precursora. Así nació este add-on, que permitía cargar los juegos de NES/Famicom en ella.

UNA MÁQUINA, TRES VERSIONES... Y LA QUE NUNCA LLEGÓ A SER

Como su precursora, Super Nintendo tuvo versiones distintas según el territorio e, incluso, un rediseño que no llegamos a ver en Europa (y un proyecto que no cuajó).



SUPER FAMICOM (1990). El modelo japonés es idéntico al europeo que vimos aquí dos años más tarde. Las únicas diferencias están en los logos (Super Famicom) y el voltaje. En el resto, formato de los cartuchos incluido, eran idénticos.

SATELLAVIEW. Un módem por satélite que no salió de Japón y que permitía, a determinadas horas del día, acceder a juegos y contenido digital vía satélite (previo pago de una cuota). Estuvo operativo entre los años 1995 y 2001, e incluso tuvo un mando especial.

STUNTMASTER. No, no se trata de unas gafas de realidad virtual, sino de un visor que suplía al televisor y nos permitía jugar de forma más "aislada". También hubo un modelo para Mega Drive... aunque ninguno de los dos era especialmente bueno.

XBAND. Un módem para jugar online con algunos juegos, a través de la línea telefónica. Salió en EE.UU. y tuvo versión Mega Drive.

SUPER SCOPE. El sucesor de la pistola Zapper fue "a lo grande", sobre todo por dimensiones. Constaba del bazooka (que funcionaba con 6 pilas AA) y un receptor que se conectaba al puerto del segundo mano. Fue compatible con una decena de juegos.

SUFAMI TURBO. Bandai lanzó este sistema de cartuchos más pequeños (para abaratar costes) y que, además, permitía usar dos a la vez, para compartir datos entre ambos. Se lanzaron un total de trece títulos.

TEEV GOLF CONTROLLER. Esta plataforma permitía jugar a la serie *PGA Tour* de EA, emulando los movimientos de los astros (es una base que detecta la posición en la que golpeamos la bola con el palo incluido).

en el mercado americano, donde la brecha se acentuó más poco después de su lanzamiento en 1990, bajo el nombre de Genesis. Sega hizo un gran trabajo al aliarse con Electronic Arts y asegurarse sus juegos deportivos con las licencias más queridas del país. Pero volvamos a octubre de 1988. Nintendo llevaba tiempo trabajando en la sucesora de Famicom, y había puesto al frente del proyecto a uno de sus hombres clave, Masayuki Uemura, quien se había encargado de la producción de Famicom. La idea inicial era que Super Famicom fuera compatible con todos los cartuchos de la primera consola, idea que, tras meses de experimentos, se desechó porque encarecía el producto. Así pues, la baza para convencer a los usuarios de Famicom para que dieran el salto era ofrecer un hardware tecnológicamente avanzado y juegos que lo exprimieran. Sobre esta base, se fueron definiendo las distintas piezas del hardware, como la CPU Ricoh 5A22 (de la que hablaremos más adelante) o el chip de sonido digital SPC700 con ocho canales, creado por el padre de PlayStation, Ken Kutaragi (un chip de Sony muy avanzado para la época). Se implementaron rutinas gráficas como el llamado Modo 7, que permitía ampliar, reducir y rotar los sprites, que no estaba presente en las consolas de la competencia. A medida que el hardware iba cobrando forma, faltaban los juegos. Hiroshi Yamauchi le encomendó a su diseñador estrella, Shigeru Miyamoto, y a su equipo de treinta hombres, que empezaran a explorar las posibilidades del hardware aplicadas a los juegos, y que explotaran al máximo el Modo 7. Dedicaron un año a experimentar con el hardware, y entre diez y doce meses a desarrollar los tres primeros juegos: *Super Mario Bros 4: Super Mario World*, *F-Zero* y *Pilotwings* (que no llegó para el lanzamiento en Japón).

¿Sólo dos juegos de lanzamiento?

Nintendo hizo un gran trabajo con los juegos (*Super Mario World* es uno de los mejores plataformas 2D de todos los tiempos), pero también a la hora de dar a conocer su máquina y poner en marcha la maquinaria del "hype". Así, pocos días antes del lanzamiento de la consola en Japón, tenía unas reservas que superaban el millón y medio de unidades... aunque la producción inicial fue de 300.000. El "ansia" de tener la consola era enorme, y el temor a que la yakuza interceptara el stock inicial para revenderlo más caro hizo que la propia Nintendo tomara algunas decisiones arriesgadas, como repartir las consolas el mismo día de lanzamiento, de madrugada. Las consolas vo- »

Sega tuvo dos años de ventaja para posicionar su Mega Drive antes de lanzarse SNES, pero Nintendo le dio la vuelta a la situación con un catálogo de 10



SUPER NINTENDO (EE.UU.) (1991). El diseño americano fue más cuadradote y prescindió del colorido de los botones del pad por tonos violetas. Está considerada más fea.

SNES JR (1997). Lanzado sólo en Japón y EE.UU., es un rediseño de la consola que salió al final de su ciclo de vida, más pequeño y compacto, y compatible con todo el catálogo.

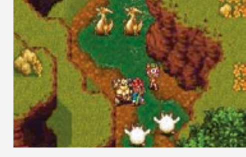
SONY PLAYSTATION. Fruto de un acuerdo entre Sony y Nintendo, la primera iba a lanzar un modelo de la consola compatible, además, con discos compactos. No vio la luz.

20 JOYAS EXCLUSIVAS DE SNES... Y 5 QUE NOS PERDIMOS

SNES vendió 49 millones de consolas en todo el mundo gracias a su gran catálogo. Elegir sus mejores juegos es difícil, pero aquí hemos recogido los que más nos gustan del catálogo europeo y cinco que no llegaron (y debieron hacerlo). Echarás en falta juegos como *Super Mario World* (incluido con la consola) o *Street Fighter II*, que salió en otros sistemas.



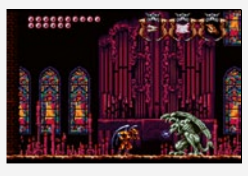
ACTRAISER. Una deliciosa mezcla de "simulador de dios" y acción 2D con una BSO que aún resuena en nuestros oídos.



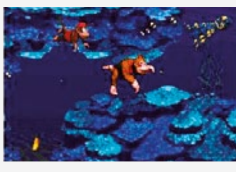
CHRONO TRIGGER. Square tocó el cielo creativo en la era de SNES, y este atemporal RPG lo atestigua. Una maravilla.



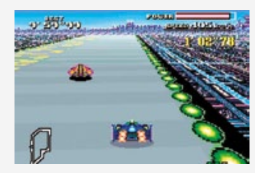
CONTRA III. La saga run and gun de Konami tocó techo con este irrepetible título. En Europa, lo jugamos con robots.



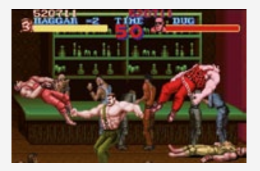
DEMON'S CREST. Capcom se sacó de la manga un clon de *Castlevania* protagonizado por la gárgola de *Ghost'n Goblins.*



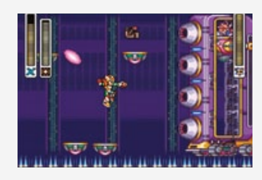
DONKEY KONG COUNTRY. Rare exprimió la consola como nadie con esta saga de plataformas de gráficos increíbles.



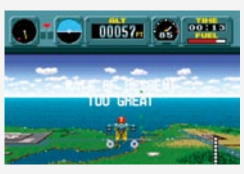
F-ZERO. Uno de los juegos de lanzamiento de SNES, un vertiginoso arcade de velocidad que usó y abusó del Modo 7.



FINAL FIGHT. Aunque no tenía modo para dos jugadores, fue una gran conversión del genial beat'em up de Capcom.



MEGA MAN X2. El bombero de Capcom se salió del mapa con este título, para muchos uno de los mejores de la serie.



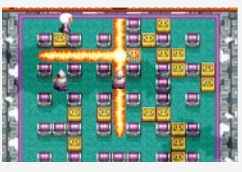
PILOTWINGS. Otra joya de Nintendo que apostó por el vuelo (de diversas formas) gracias a un gran uso del Modo 7.



SECRET OF MANA. Otro soberbio RPG de Square. Sufrió recortes porque iba a ser uno de los primeros juegos en CD.



STAR FOX. Nintendo utilizó varios chips en sus cartuchos, como el Super FX de este juego, para cálculos poligonales.



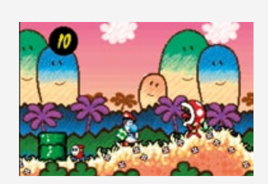
SUPER BOMBERMAN. Una prolífica saga que, en SNES, apostó por una "explosiva" diversión orientada al multijugador.



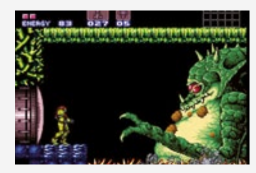
SUPER CASTLEVANIA IV. La lucha de Konami contra Drácula siguió en SNES con resultados soberbios. Otro imprescindible.



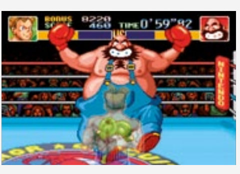
SUPER MARIO KART. El mito de los karts nació en SNES, y sigue siendo considerada una de sus mejores entregas.



SUPER MARIO WORLD 2. El último gran plataformas de Nintendo para SNES deslumbró con sus vistosos gráficos.



SUPER METROID. Samus Aran también subió de nivel en su debut en los 16 bits. Mejoró en todo: BSO, desarrollo...



SUPER PUNCH-OUT. Little Mac protagonizó un segundo juego de boxeo aún más espectacular, bello y completo en SNES.



SUPER STAR WARS. La saga galáctica de George Lucas se recreó, con licencias, en memorables juegos de acción 2D.



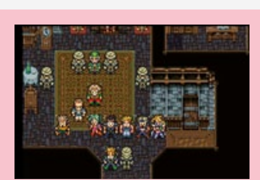
LEGEND OF MYSTICAL NINJA. Serie muy popular en Japón que, aquí, combinó acción, RPG y niveles 2D inolvidables.



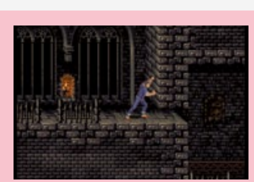
ZELDA: A LINK TO THE PAST. ¿Qué decir de uno de los mejores *Zelda* de todos los tiempos? Una maravilla.



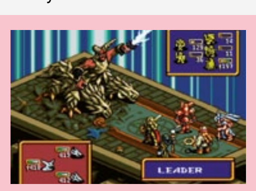
EARTHBOUND. Una serie de atípicos RPG. Al menos, llegó a la Consola Virtual de Wii U...



FINAL FANTASY VI. El último gran RPG de Square en 16 bits. En EE.UU., salió como *FFIII.*



NOSFERATU. Una soberbia mezcla de beat'em up, *Prince of Persia* y *Castlevania.*



OGRE BATTLE. El mejor rol táctico se jugó en SNES. Es el "precursor" de *FF Tactics.*



SUPER MARIO RPG. Square firmó otro gran RPG con los personajes de Nintendo.

PASADO Y PRESENTE DEL MITO

SNES sigue muy viva en el imaginario de los jugadores (sus cartuchos están muy cotizados) y de la propia Nintendo, quien ha preparado distintos "revivals". El más sutil fue la New 3DS estándar, que tuvo los botones con sus colores. Pero hay más...

NEW 3DS LL. En Japón, Nintendo comercializó una versión "LL" (nuestra XL) con los motivos y colores de SNES. Abierta por completo, la parte trasera de la consola recrea las formas de la mítica SNES, mientras que el interior está presidido por su color gris ribeteado con los colores de los botones del pad de SNES.

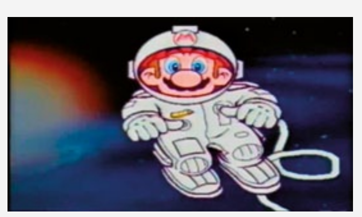


EL LANZAMIENTO EN ESPAÑA

Super Nintendo llegó a nuestro país en junio de 1992, al precio de 23.900 pesetas (incluyendo *Super Mario World*). Aterrizó año y medio más tarde respecto al lanzamiento japonés, y de su distribución se encargó la desaparecida Erbe, que tuvo que esforzarse para plantar cara a una bien posicionada Sega. La lucha fue, tremenda, realmente...



ERBE SOFTWARE. Fue un coloso del desarrollo de software y de la distribución. Tuvo la exclusiva para distribuir los productos de Nintendo. Su declive comenzó en febrero de 1993, tras un incendio que arrasó su almacén.







VHS HOBBY CONSOLAS. En el número de mayo de 1992, regalamos una cinta VHS que muchos recordáis. En ella, se adelantaban datos técnicos, imágenes de los primeros juegos... En una era sin Internet, era la única forma de ver la consola funcionando.



PUBLICIDAD "EL CEREBRO DE LA BESTIA". Nintendo hizo una gran campaña para dar a conocer su máquina. ¿Quién no recuerda su eslogan, "el Cerebro de la Bestia"? Es uno de los lemas más célebres de la historia de los videojuegos.





CONTRAPUBLI DE SEGA. La batalla de los 16 bits iba a ser reñida, y Sega no se amilanó, optando por una publicidad bastante agresiva que intentaba ridiculizar a la competencia. En los 90, todo valía.

SUPER NINTENDO CLASSIC MINI. Siguiendo la estela de NES Classic Mini, todo apunta a que, estas Navidades, tendremos el equivalente con SNES. Una versión "mini" con juegos preinstalados que, de ser cierta, será uno de los regalos más buscados por los Reyes Magos.

» laron en apenas segundos y, aunque la consola sólo se lanzó con dos juegos, fue un gran éxito.

Super Nintendo se lanzó en España diecinueve meses más tarde, lo habitual en aquella época de lanzamientos escalados (primero Japón, luego EE.UU. y, por último, Europa). Mega Drive estaba más que asentada, lo que, a priori, suponía una batalla cuesta arriba para la Gran N. Pero, encadenando decisiones acertadas, en el primer año de vida de la consola, se dio la vuelta a la situación. Para su puesta de largo, se optó por incluir *Super Mario World* con cada consola. Eso ayudó en el despegue inicial, pero no fue hasta las Navidades de 1992 cuando la consola arrancó de verdad, con el llamado "Super Pack", el más vendido de la historia de la consola. Aparte de la máquina, incluía los cartuchos de *Super Mario World* y *Street Fighter II*, el juego que causaba furor en 1992 y que Nintendo tuvo en exclusiva durante un año. Fue sólo el comienzo: les siguieron obras maestras como *A Link to the Past*, *Super Mario Kart* y otros clásicos que conquistaron los corazones de los jugadores.

¿El Cerebro de la Bestia?

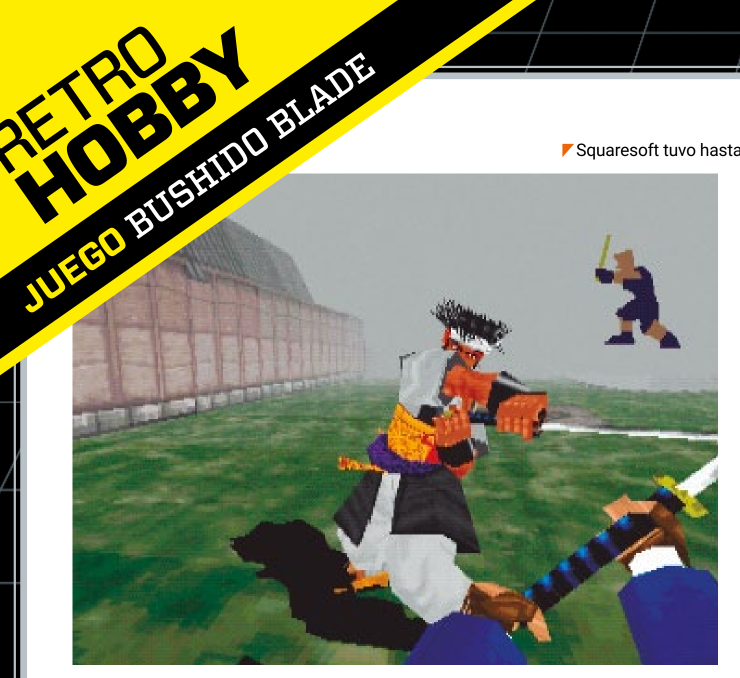
El eslogan con el que se dio a conocer la consola, "el Cerebro de la Bestia", paradójicamente, ocultaba una de las principales debilidades de la consola: su CPU,

Las ventas mundiales de SNES se sitúan en torno a los 49 millones de consolas, una cifra inferior a la de NES, pero superior a la de Mega Drive (30 millones)

su "cerebro". Comparada con la de Mega Drive, era más lenta, aunque tenía rutinas, técnicas y trucos que la máquina de Sega no podía realizar. Esto se tradujo en que no hubiera ni muchos matamarcianos ni que fueran excesivamente rápidos. Pero, como siempre, el buen hacer de algunos desarrolladores, como algunos grupos de Konami, exprimió el hardware hasta límites inimaginables y demostró que era posible crear maravillas como *Axelay*, sobrepasando cualquier limitación técnica. Incluso Rare consiguió unos gráficos dignos de las avanzadas estaciones Silicon Graphics, utilizando rutinas de programación propias. Por si fuera poco, tanto Nintendo como algunas third parties mejoraron el rendimiento de la consola gracias a chips adicionales en los cartuchos, lo que hizo posible que viéramos sobresalientes conversiones como *Street Fighter Alpha 2* (que montaba el chip S-DD1) o, incluso, las escaramuzas poligonales de *Star Fox* gracias al chip Super FX —obra de dos británicos, Dylan Cuthbert y Giles Goddard, de Argonaut Software—. Estos chips, muy a menudo, encarecían el precio de los cartuchos, que superaban la barrera de las 11.000 pesetas (unos 66 euros, pero no equiparables a lo que suponían entonces para un sueldo medio de unas 100.000 pesetas, o 600 euros).

SNES vendió cerca de 50 millones de unidades en todo el mundo, menos que NES debido a la dura competencia (Mega Drive colocó 30 millones). Se dejó de fabricar en 2003, aunque, en Occidente, dejó de venderse antes. Fue la última gran consola 2D y, quizá por eso y por la calidad de sus atemporales juegos, guarda un lugar muy especial en nuestro corazón. ■

Squaresoft tuvo hasta la osadía de incorporar un modo en primera persona... que funcionaba realmente bien.





AÑO 1997 **COMPAÑÍA** Squaresoft **FORMATO** PlayStation

BUSHIDO BLADE

EL COMBATE MÁS PURO

Aunque la marca Squaresoft siempre se ha asociado con el RPG, en su abultado catálogo podemos encontrar títulos notables de otros géneros. Desde *Rad Racer* (la respuesta de NES a la fiebre *OutRun*) a juegos de lucha tan sólidos como *Tobal Nº1* o *Bushido Blade*. Desarrollado en 1997 por LightWeight, esta joya para la primera PlayStation rompía con el patrón establecido por el género, prescindiendo de las barras de vida para los luchadores y el limite de tiempo en los combates. En *Bushido Blade*, los duelos podían durar veinte minutos o apenas unos segundos, dependiendo de los daños que recibían los luchadores. Un tajo en el brazo o la pierna del rival podía limitar sus movimientos, pero la pelea no acababa hasta que uno de los contendientes recibía una herida letal en la cabeza o el torso. ¿Recordáis el duelo en la Casa de las Hojas Azules de "Kill Bill"? Pues *Bushido Blade* sería el equivalente en videojuego.

No hay victoria sin honor

Sus gráficos no han envejecido muy bien, pero aún nos sigue sorprendiendo su ambiciosa mecánica, adelantada a su tiempo. El catálogo de movimientos variaba dependiendo del arma elegida (hasta ocho distintas) y los tres tipos de guardia (alta, baja y neutral) con los que podiamos colocar al personaje. A todo esto se suman, además, unos enormes

EL MODO HISTORIA DE BUSHIDO BLADE PENALIZABA NO LUCHAR CON HONOR

MÁS DE LIGHTWEIGHT

Durante muchos años, expandió el concepto de *Bushido Blade* en diversos títulos de lucha, aunque, a finales de los 2000, se dedicó a otros géneros, incluyendo el RPG.

1998



BUSHIDO BLADE 2

A pesar de desplegar mejores gráficos y muchos más luchadores, vendió bastante menos que su predecesor. No llegó a ser distribuído en Europa.

2000



KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Crave (quien en 2001 se haría con LightWeight) lanzó este juego de lucha, mucho más técnico que *Bushido Blade*, tanto que desconcertó a los usuarios.

2001



KABUKI WARRIORS

Iba a ser una de las puntas de lanza de Xbox en Japón, pero acabó siendo un desastre. Ni los gráficos ni la jugabilidad estaban a la altura.

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis



En los escenarios, hay desniveles y obstáculos, como bambú, que podemos cortar alegremente de un solo tajo.

escenarios interactivos en los que era posible combatir a diferentes alturas. El modo historia castigaba el juego sucio (como atacar a un rival mientras se levantaba del suelo), aunque, en el versus para dos jugadores (permitía conectar dos PlayStation mediante el Link Cable), todo dependía del honor de los rivales. LightWeight incorporó, además, un espectacular modo en primera persona y un Slash Mode (Chambara, en la versión japonesa, en honor al subgénero cinematográfico protagonizado por samuráis) en el que teníamos que conseguir 100 victorias con una única vida. *Bushido Blade* supuso una bocanada de aire fresco dentro del género, y llegó a vender más de un millón de unidades (casi la mitad en Japón), lo que animó a Squaresoft a dar luz verde a una secuela que, por desgracia, no llegaría a ser distribuida en Europa. Si estáis cansados de los juegos de lucha de siempre, dadle una oportunidad. Pocas veces se ha visto en un videojuego una combinación parecida de épica, honor y violencia. ■





ASÍ LO ANALIZAMOS

HOBBY CONSOLAS 77 **AÑO** 1998



Bushido Blade

Por el HONOR de un samurai

Pov Mode

Slash Mode

Ocho armas blancas.

Training Mode



Versus Mode

Seis luchadores a elegir.

Libertad de acción.

91

92

87

89

90

Tekken 2

Soul Blade

Bushido Blade

LA ORIGINAL PROPUESTA DE Squaresoft fue recompensada con un rotundo 90 en las páginas de HC, y eso que a Manuel del Campo, autor del análisis, no le acabaron de convencer "su extraño control, su rara jugabilidad y la escasa dificultad de algunos combates". Aun así, este histórico redactor de la casa, que acabaría ejerciendo de director de la cabecera durante muchos años, alabó "su excelente realización técnica, su original planteamiento y su interés por el realismo". *Bushido Blade* jamás llegó a gozar de la popularidad de otras franquicias como *Tekken* o *Soul Edge*, pero fue un valiente intento por crear algo distinto. Manuel lo deja claro al final de su review: "Romper moldes tiene sus riesgos".

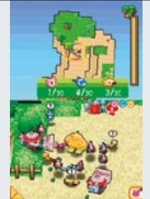
2003



CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON

Una tardía adaptación de "Tigre y Dragón", que se llevó bastantes palos por parte de la crítica de la época.

2007



ECO CREATURES: SAVE THE FOREST

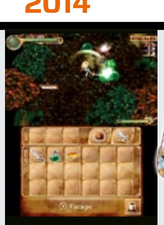
Un mediocre juego de estrategia en tiempo real, con mensaje ecológico incluido. Fue distribuido en Europa por Rising Star Games.

2008

SKY DIVING

Este simulador de acrobacias de paracaidismo para PS Store explotó, como otros títulos de la época, la fiebre por el sensor de movimiento Sixaxis.

2014





EXCAVE II: WIZARD OF THE UNDERWORLD

Las últimas creaciones de LightWeight para consola son este modesto dungeon crawler para 3DS y su secuela, lanzada un año más tarde.



GENYO TAKEDA

UNA VIDA DEDICADA A NINTENDO

Takeda se jubiló hace unos días, dejando un legado de 45 años en forma de juegos y tecnología.

La trayectoria de Genyo Takeda siempre pasó inadvertida a ojos del gran público hasta el fallecimiento de Satoru Iwata, en julio de 2015. Esta trágica pérdida obligó a Nintendo a colocar a Shigeru Miyamoto y Takeda como directores provisionales de la compañía durante unos meses, hasta el nombramiento de Tatsumi Kimishima, el actual presidente. Este suceso puso por primera vez a Takeda frente a los focos y dejó patente el enorme peso que ha desempeñado en sus 45 años dentro de Nintendo.

Fue el mismísimo Gunpei Yokoi quien le entrevistó y reclutó en 1972, para formar parte del departamento R&D2, para, un año después, dar el salto a R&D3. Además de ejercer en la década de los 70 y principios de los 80 como productor de diversas recreativas, Genyo Takeda y su equipo fueron los responsables de muchos de los avances tecnológicos introducidos en los cartuchos de NES, desde los chips MMC hasta la batería que permitió guardar por primera vez las partidas.

Takeda también demostró su talento para el desarrollo de juegos para la primera consola de Nintendo, dirigiendo el port de *Punch-Out!!* (una recreativa en la que había ejercido como productor) e, incluso, escribió los guiones del estupendo *StarTropics* y su secuela (además, ambos juegos fueron dirigidos por él). También creó el stick analógico de Nintendo 64, aunque su mayor éxito lo cosecharía unos años más tarde...

Wii y la filosofía Takeda

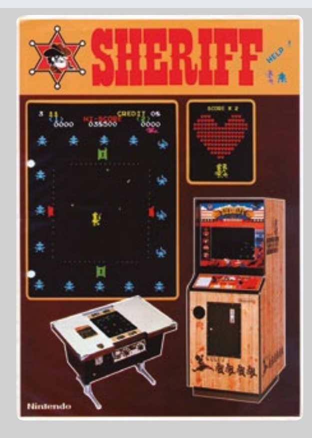
Genyo Takeda no estaba muy satisfecho con la evolución de la industria del videojuego y los cada vez más elevados costes de fabricación de las consolas, así que planteó a Nintendo la idea de dejar de rivalizar con Sony y Microsoft y apostar por un hardware más económico de producir, dándole mayor importancia a la interacción con el usuario que a los gráficos. Aquel concepto, compartido por Miyamoto, se convertiría en el germen de Wii, la consola que devolvió a Nintendo a la primera línea, tras perder terreno frente a sus competidores con N64 y GameCube.

En la página de la derecha, podéis ver algunas de las principales aportaciones que hizo Genyo Takeda en el campo de los videojuegos, tras crear en 1975 el primer videojuego producido por Nintendo, un arcade de carreras de caballos llamado *EVR Race*. Dos años antes, también fue una pieza fundamental, bajo las órdenes de Gunpei Yokoi, en la creación de otro hito de Nintendo: el Laser Clay Shooting System, una galería de tiro con rifles de luz. Desde luego, nadie puede decir que Genyo perdió el tiempo en estos 45 años... ■

A TAKEDA LE DEBEMOS LA PILA PARA GRABAR PARTIDA Y EL STICK ANALÓGICO DE N64

NUEVE JUEGOS "GENYALES"

Genyo Takeda participó en el desarrollo del Laser Clay Shooting System y fue el productor de *EVR Race*, el primer videojuego creado por Nintendo. Aunque durante estos 45 años su huella se ha dejado ver, sobre todo, en distintas soluciones técnicas para las sucesivas consolas de la casa, también tuvo tiempo para producir y dirigir unas cuantas recreativas y videojuegos tan notables como estos, entre ellos *Punch-Out!!*.



SHERIFF (1979)
Takeda (productor) y Miyamoto (artista) trabajaron juntos en este shooter, protagonizado por un sheriff rodeado de bandidos.



SPACE FIREBIRD (1980)
Takeda y Miyamoto diseñaron este simpático cruce entre *Galaxian* y *Phoenix*.

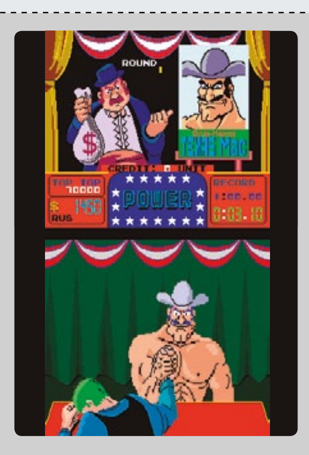


POPEYE (1983)
Miyamoto pudo hacerse, por fin, con la licencia de Popeye, diseñando una máquina deliciosa, producida por Takeda.





PUNCH-OUT!! (1984)
La aportación más notable de Takeda al universo Nintendo (al margen de sus logros técnicos). Una coin-op sencillamente espectacular, que tendría su propia secuela para recreativas y sucesivas entregas domésticas.



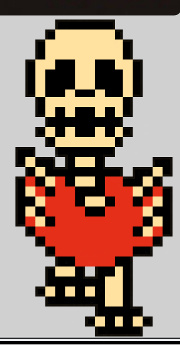
ARM WRESTLING (1985)
Lá última recreativa fabricada por Nintendo en solitario. Aquí, la cosa iba de hacer pulsos.



SUPER PUNCH-OUT!! (1994)
Diez años después de producir la recreativa, Takeda hizo lo propio con la secuela para SNES.







STARTROPICS (1990)
Un gran juego, infravalorado en su momento hasta que fue felizmente recuperado en la NES Mini. Takeda no sólo ejerció de director y productor de este cartucho y la secuela de 1994; también se encargó de escribir el guión de ambos títulos.





PILOTWINGS 64 (1996)
Miyamoto y Takeda produjeron juntos la secuela del clásico de Super Nintendo.



POKÉMON PUZZLE LEAGUE (2000)
Takeda produjo y diseñó este juego de puzles para N64, basado en la exitosa franquicia.

HABLAMOS CON BLAKE J. HARRIS

ESCRITOR DE "CONSOLE WARS"

El autor de "Console Wars", el libro que mejor recrea la guerra Sega-Nintendo de los 90, responde a nuestras preguntas

© Katie Wanner (foto)

BIO

EDAD: 34 años

NOMBRE: Blake J. Harris

OTROS PROYECTOS:
- Su nuevo libro, "The History of the Future" (se editará en 2018).
- Producción del documental "Console Wars".

¿Puedes explicarnos quién es Blake J. Harris? ¿Dónde trabajabas antes de escribir tu libro? ¿Te ayudó de algún modo a acceder a toda la gente que ayudó a escribir "Console Wars"? ¿De dónde te vino la inspiración?
Soy un escritor de 34 años —un niño de la generación Sega/Nintendo— que ama escribir algunas historias transmitidas oralmente, centradas en personajes y orientadas a los negocios. Antes de "Console Wars", trabajé ocho años como intermediario en Nueva York, donde comercié con azúcar, café y soja para clientes brasileños. Ése era mi trabajo diario, pero mi verdadera pasión era escribir, así que, durante esos años, también adapté guiones y produje algunos proyectos cinematográficos. Sobra decir que mi carrera no me ayudó a acceder a ninguna de las más de 200 personas que acabé entrevistando cuando decidí escribir "CW". De primeras, ¡hubo MUCHA gente que ni siquiera me contestó!

La idea para el libro surgió de forma inesperada. A finales de 2010, mi hermano me regaló una Sega por mi cumpleaños. Era la consola que teníamos de pequeños. Tener ese mando en mis manos, después de tantos años alejado de los videojuegos, me trajo todo tipo de recuerdos y, entonces, tras un ataque de nostalgia, empezaron a aflorar preguntas. ¿Qué pasó con Sega? ¿Cómo pudo competir con Nintendo? Y, sobre todo, ¿qué pasaba entre bastidores?

Para responder todas esas preguntas y otras que surgían, quise leer un libro sobre el asunto… pero no existía. Y no sólo no existía. Pronto, descubrí que, pese al descomunal tamaño de esta industria, había muy pocos libros sobre este maravilloso mundo, así que comencé a contactar con antiguos empleados de Sega y Nintendo —con reducido éxito, al principio— para descubrir si había una historia interesante detrás. Y la había. Y más interesante de lo que podía imaginar.

Seth Rogen y Evan Goldberg se hicieron con los derechos del libro para hacer una película, antes incluso de publicarlo. ¿Cómo contactasteis? El prólogo del libro, escrito por ambos, es pura diversión. ¿Esta locura estuvo presente en vuestras conversaciones?
El crédito por implicar a Seth Rogen y Evan Goldberg pertenece a Julian Rosenberg, mi agente literario, que empaquetó los aspectos del proyecto (libro, documental y película) de principio a fin. Tras mostrarles un vistazo general del proyecto a Seth, Evan y James Weaver (el otro productor en Point Grey Pictures), Jonah Tulis (quien está co-dirigiendo el documental) y yo volamos a Los Ángeles y pasamos unas horas hablando de erizos, fontaneros y Power Gloves. Congeniamos y decidimos trabajar juntos. No puedo hablar por ellos, pero, para mí, fue un sueño hecho realidad. En cuanto a la locura… yo diría que Seth y Evan son tan locos, brillantes e hilarantes en persona como lo son en el prólogo.

Tu libro se basa en cientos de entrevistas a trabajadores de esa época. ¿Cuánto tiempo necesitaste para reunir toda la información, estructurarla y escribir el libro? ¿Tuviste que parar en algún momento porque no tenías la información para completar algunos vacíos?
Escribir el libro me llevó tres años. La mayor parte de los dos primeros los dediqué a investigar, entrevistar y trazar las líneas maestras de la historia. El último año se fue en escribir los capítulos. En cuanto a si tuve que parar en algún momento… es una gran pregunta, porque va a la raíz de por qué creo que "CW" ha sido tan exitoso: autenticidad. Los lectores sienten que están ahí, entre bastidores. Y la razón por la que fui capaz de capturar esa autenticidad está en las relaciones cercanas que construí con aquéllos cuya historia trata el libro. Fue un proceso de años, en los que me gané su confianza y me recompensaron con sus maravillosos recuerdos y perspectivas. Así que la respuesta es sí: tuve que parar constantemente porque me faltaba información (a veces, importante; otras, pequeños detalles). Pero, en la mayoría de casos, era capaz de llamar a las personas y preguntarles "¿qué pasó?". Sin su entusiasta apoyo, nunca habría sido capaz de completar el libro de la forma que creía que los lectores merecían.

> « MI PROFESIÓN NO ME AYUDÓ A ACCEDER A LAS **200 PERSONAS** QUE ACABÉ ENTREVISTANDO »

Mientras investigabas, ¿cuál fue la revelación, el hecho que más te sorprendió?
En términos generales, me sorprendió la gran división entre Sega of America y Sega of Japan. Quiero decir: cuando pensamos en compañías, incluso hoy día, nos resulta raro pensar en luchas internas entre diferentes divisiones. Es comprensible que estas cosas existan, pero no solemos pensar en ellas.

En términos más específicos, diría que las posibilidades que Sega llegó a considerar para la sucesora de Mega Drive (en lugar de Saturn). No destriparé esto para que lo descubran vuestros lectores, pero es especialmente interesante cuando piensas en las razones por las que Sega no triunfó con el hardware y su salida como fabricante de consolas.

¿Te ha escrito alguna persona de las que aparecen en el libro para decirte que no está contenta con el modo en que la representas?
No, no encuentro ningún ejemplo. Sí me han contactado algunas personas que, digámoslo así, quizá no están "satisfechas" con la forma en que OTROS han hablado de ellos.

Se tiende a decir que tu libro muestra cierta simpatía hacia Sega, quizá por los impagables testimonios de Kalinske y Nielsen. ¿Los trabajadores de otras compañías no compartieron información tan abiertamente?
Es una crítica justa, pero diría que el libro no necesariamente muestra más simpatía hacia Sega (que a Nintendo o, incluso, Sony); más bien que la historia de Sega es un fragmento más importante en el libro que la de Nintendo. En cualquier caso, fue muy importante para mí mostrar también aspectos de esta historia desde la perspectiva de Nintendo, Sony y otros (desarrolladores, tiendas...). De todos modos, tu pregunta toca un interesante e importante punto: Nintendo, tanto entonces como ahora, es una compañía notoriamente discreta. Y diré que, de primeras, tuve gran dificultad para conseguir entrevistas con trabajadores y antiguos empleados. De no haber recibido ayuda, creo que siempre me habría arrepentido. Incluso si la "historia de Nintendo" no está tan representada como la "historia de Sega", este libro habría sido difícil sin la visión y la continua asistencia de gente como Howard Lincoln, Peter Main, Gail Tilden, Howard Phillips y otros.

« LO QUE MÁS ME SORPRENDIÓ FUE LA GRAN DIVISIÓN ENTRE SEGA OF AMERICA Y SEGA OF JAPAN »

De niño, ¿de parte de qué bando estabas en esta guerra? ¿Nintendo o Sega? Y, ahora, ¿cuál es tu plataforma de juego preferida?
Tuve una NES, a la que amé más que a nada en el mundo, pero mis padres no nos permitían a mi hermano y a mi tener una SNES (por el problema de la retrocompatibilidad), así que nos convertimos en una casa Sega. Ahora, estoy muy metido en la realidad virtual y, realmente, disfruto con Oculus Rift, HTC Vive y PlayStation VR.

¿Crees que Sega of Japan fue la que saboteó el futuro de la compañía?
No creo que Sega of Japan actuara —desde su perspectiva— para "sabotear" a Sega of America (o a Sega al completo), pero creo que su testaruda forma de pensar, sin miras globales, fue la razón por la que Sega "perdió" la guerra de las consolas.

"Console Wars" también representa a Olaf Olafsson como uno de los responsables de la irrupción de Sony en el mercado del videojuego. ¿Crees que no ha recibido el reconocimiento que merece?
No, no creo que Olaf haya tenido el crédito que merecía; ni en el lanzamiento de PlayStation ni ahora. Pero también me gustaría señalar que esta falta de reconocimiento se da en mucha más gente aparte de Olaf. Ésa es una de las cosas por las que más orgulloso me siento de "Console Wars": pone el foco en aquéllos que marcaron las diferencias y, por suerte, también ha inspirado a otros escritores para hacer lo mismo.

¿Qué piensas sobre la traición de Nintendo a Sony? ¿Fue el peor error de Yamauchi?
No, no lo creo. Creo que fue un grave error de cálculo en su momento, pero creo que, si ambas se hubieran aliado entonces (en 1991), eventualmente Sony habría querido crear su propia plataforma de juego.

Tu libro nos ha encantado. Para terminar, ¿podrías decirles a los lectores porque deberían leer tu increíble libro?
Porque, aunque amamos los grandiosos juegos de esa era —como *Super Mario Bros.*, *Sonic*, *Zelda*, etc.—, ¡lo que se jugaba entre bastidores era incluso más excitante! ■









CONSOLE WARS

La edición en castellano ha sido editada por Héroes de Papel a principios de junio. Un monumental volumen de casi 600 páginas (26 €) que te llevará al corazón de la intensa guerra que vivieron Sega y Nintendo en los 90. Si lo compras en su web, póster y marcapáginas de regalo.

TELÉFONO ROJO



“Un año más, me he desplazado a Los Ángeles para asistir al E3, aunque, esta vez, he optado por ir de incógnito para que no me reconozcan los fans de otros países. Por si no os habéis fijado, soy el que está de espaldas...”

Yen

Yen te responde

Respuestas para un seguidor "reciente"

Hola, Yen, soy seguidor de la revista desde hace dos años, aproximadamente, y me preguntaba si me podrías responder algunas preguntas. ¡Muchas gracias!

■ **Para empezar, estoy pensando en comprarme la Nintendo Switch, pero, ya que el precio es muy elevado y el catálogo muy reducido, tengo dudas. ¿Qué me recomiendas?**

¿Sólo nos sigues desde hace dos años? Bueno, nunca es tarde para enmendar los errores, y seguro que, con mis impagables respuestas, no nos abandonarás en toda tu vida consolera. Yo te recomendaría que te hicieras con una Nintendo Switch sin falta, pero, aparte de las indecisiones que te puedan provocar su precio o su catálogo, vas a tener un problema añadido, y es que, por el momento, la consola está totalmente agotada en todos los territorios, por lo que te va a ser muy difícil conseguir una. Además, las últimas noticias que llegan sobre su reposición parecen indicar que nos espera un verano con escasez de unidades, por lo que, si consigues una, lánzate a por ella sin pensarlo. Y, por cierto, aunque tienes razón en que, por ahora, su catálogo es algo "corto", te aseguro que todos los juegos que lo componen son de una enorme calidad. Además del reciente *ARMS*, en breve llegarán bombazos como *Splatoon 2, Pokkén Tournament DX* y todo lo anunciado en el E3, que harán que olvides tus dudas...



■ **Far Cry 5.** Desarrollada por Ubisoft Montreal, en esta entrega tendremos que liberar el Condado de Hope, un pueblecito rural del medio oeste americano, de una violenta secta religiosa.



■ **ARMS.** Es la apuesta de Nintendo por los eSports. En este título de lucha, prima la estrategia por encima de la fuerza bruta.

■■ **Y una última pregunta que me gustaría que me respondieras es si te convence la ambientación de la nueva entrega de *Far Cry*. Creo que muchos fans habrían preferido una entrega en el Amazonas o, incluso, una entrega ambientada en el Jurásico, a lo *Ark: Survival Evolved*. Gracias por todas tus respuestas.**

? LA PREGUNTA DEL MES

Auriculares para Nintendo Switch

■ **Hola, Yen. Acabo de adquirir una Nintendo Switch y estoy deseando que llegue *Splatoon 2* para jugar con mis amigos partidas multijugador, aunque tengo dudas sobre el uso del chat de voz, ya que no me queda muy claro cómo funciona. A ver si me puedes echar una mano.**

El sistema elegido por Nintendo para el chat de voz de Switch es un tanto engorroso, ya que es necesario adquirir un auricular específico con un adaptador en uno de sus extremos y que, mediante cable, permitirá unir la consola con un teléfono móvil. Además, tendremos que descargar una aplicación en el móvil, que es el último requisito para compartir la voz en el juego. Espero que, en el futuro, se opte por una solución más sencilla, pues, técnicamente, es posible, y el uso combinado con otros dispositivos hace que la experiencia resulte más incómoda para el jugador.

Ángel Benavente Muñoz



Pokkén Tournament DX. El juego de lucha codesarrollado con Bandai Namco y protagonizado por los pokémon más carismáticos saltará de Wii U a Switch.

A mí, personalmente, me ha encantado la nueva propuesta de Ubisoft para *Far Cry 5*, y su ambientación es la que más me atrae, de lejos, desde el ya lejano *Far Cry 3*. Además, detalles como un mapeado más grande y abierto de lo habitual en la saga, y el modo cooperativo online, que permitirá que completemos la aventura acompañados de algún amigo, hacen que tenga más ganas todavía de enfrentarme a la secta religiosa "Puerta del Eden". La espera hasta su lanzamiento (27 de febrero de 2018) se me va a hacer eterna...

Daniel Martín

Buscando respuestas sobre Nintendo

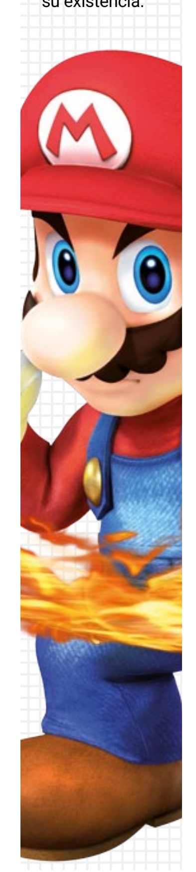
Saludos, Yen, sabio entre sabios del mundo de los videojuegos. Lo primero es felicitarte por tu estupenda labor, la cual realizas mes a mes en esta imprescindible sección de la revista. Me cuesta mucho imaginarme una Hobby Consolas sin tu presencia. A ver si puedes contestarme algunas dudas que tengo...

■ Estoy más que encantado con mi Nintendo Switch. Entre *Zelda*, *Mario Kart 8*, *Ultra Street Fighter II* y *Fast RMX*, estoy disfrutando mucho de la nueva y flamante consola de la Gran N. Mi duda es: al igual que *Mario Kart 8* ha contado con una versión de lujo para ella, ¿podemos dar por hecho que acabará sucediendo lo propio con el último *Smash Bros*? Sería grandiosa una edición definitiva que contara con el plantel, los escenarios y demás de las versiones de Wii U y 3DS...

Muchas gracias por tus halagos. Sinceramente, a mí también me cuesta mucho imaginarme la revista sin mi aportación mensual. Pero mucho. A ver si los de arriba se dan cuenta como tú de lo imprescindible que soy y me dan unos yenes más al mes. En cuanto a tus dudas, por supuesto que serán resueltas, y más después de subirme la autoestima, así que vamos a ello. Aunque no está confirmada oficialmente, puedes dar casi por hecho que saldrá una versión para Switch de *Super Smash Bros*. En una entrevista a principios de año, Reggie Fils-Aime, "jefazo" de Nintendo of America, tuvo un pequeño desliz, llegando a confirmar que el título existía. Lo que no sabemos, por el momento, es si será una versión mejorada y ampliada del juego para Wii U y 3DS o, por el contrario, será una nueva entrega. Mientras tanto, y como veo que te va la lucha con personajes de Nintendo, el que sí ha sido confirmado es *Pokkén Tournament DX* para Switch, que incluirá nuevos modos de juego y una mayor tasa de frames con respecto a la entrega publicada para Wii U en la que se basa. Si todo va bien, el lanzamiento tendrá lugar el 22 de septiembre.

■■ Como he mencionado anteriormente, estoy gozando bastante del *Ultra Street Fighter II* de Switch. No obstante, poniéndome "pejiguero", añoro las fases de bonus. Un *Street Fighter* en el que no haces pedazos »

Super Smash Bros. Es de los títulos más demandados por los usuarios de Switch y, aunque por el momento no está anunciado, ya hay varios indicios y rumores que aseguran su existencia.



VUESTRA OPINIÓN



El amor de los independientes

Erik Blue

Estos días, me he comprado unos cuantos juegos indies que me han llamado la atención. Me he puesto a jugar un par de horas a ellos y me he dado cuenta de algo: estos juegos no eran juegos triple A troceados con una enorme cantidad de DLC y a medio hacer. Se notaba que estaban hechos con dedicación, algo que cada día se pierde más en los grandes títulos. Es verdad que hay excepciones, pero tengo la sensación de que los juegos "grandes" sólo existen para hacer dinero con el mínimo esfuerzo por parte de las grandes empresas y sólo se pueden encontrar atisbos de originalidad y amor por este arte en los estudios independientes, que son los únicos que parecen querer hacer un buen juego. Es cierto que los videojuegos existen para venderse, pero... ¿en qué momento se convirtieron en una máquina de hacer dinero fácil a costa de los jugadores?

YEN

La gran diferencia entre un título indie y un triple A, aparte del presupuesto, es que se desarrollan en ambientes totalmente diferentes. Mientras los indies cuentan con libertad casi total, los triples A tienen un coste mastodóntico, con mucha presión por recuperar la inversión inicial. Esto, a veces, repercute en los usuarios... que acaban pagando el pato. Una pena.

UBISOFT HA RECIBIDO CRÍTICAS POR FAR CRY 5, POR PARTE DE GRUPOS RELIGIOSOS QUE EXIGEN SU CANCELACIÓN DEBIDO A SU AMBIENTACIÓN

VUESTRA OPINIÓN



¿Por qué jugamos?

Carlos Mediero
Hola, Yen. Yo mismo trataré de responder y haré una modesta reivindicación final. La respuesta más evidente valdría también para el cine y la literatura, que nos permiten vivir emocionantes aventuras sin correr ningún riesgo. Otra válida es que, actualmente, tienen un fuerte componente social, necesario para el ser humano. Intrínseco en estas dos reflexiones, está el hecho de buscar momentos de felicidad, es decir, en el caso de los videojuegos, aquéllos que surgen una vez cada mucho tiempo, que no puedes dejar de jugar, a los que no les encuentras ningún defecto y que te asombran paso a paso hasta que, con una mezcla de tristeza y satisfacción, te los acabas. Siempre procuro estar jugando a un juego así, y no siempre lo consigo; el de este momento es el *Zelda* de NES. Trataré de resumir mis sensaciones: los gráficos y la música minimalistas de 8 bits estimulan fuertemente mi imaginación, su combinación de acción, exploración y puzles me fascina, y su dificultad (probad a que os toquen una vez y perdáis la capacidad de lanzar espadas estilo shooter, para flipar). ¿Qué opináis vosotros?

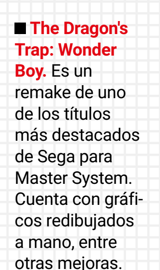
YEN
Es una forma de verlo, aunque yo te recomendaría que dejaras estas reflexiones tan profundas y disfrutes de los videojuegos en su conjunto, pues, bajo mi punto de vista, creo que es su finalidad. Eso sí, coincido contigo en la búsqueda de juegos excitantes, aunque cada día es más difícil encontrarlos.

» **un coche o destrozas barriles como respiro entre combates es menos *Street Fighter* para mí, aunque parezca una tontería. ¿Cómo es posible que, en su versión más completa (que lo es), hayan eliminado esa parte tan icónica del juego?**
En unas recientes declaraciones, Yoshinori Ono, productor ejecutivo de la saga *Street Fighter*, explicó que hay un par de razones por las que se eliminaron estas fases. En primer lugar, se refirió a ciertos acuerdos comerciales con fabricantes de coches japoneses en los que éstos le expresaban su preocupación por el destrozo de vehículos. Otra excusa fue que, con este título, Capcom quería expandir la saga a otro tipo de público más familiar y creía que romper barriles y otras acciones no encajaban con esta idea. Aun así, Ono dejó abierta una puerta a introducir estas fases (u otras nuevas) posteriormente, con una posible actualización, aunque, por el momento, no se está trabajando en ella.

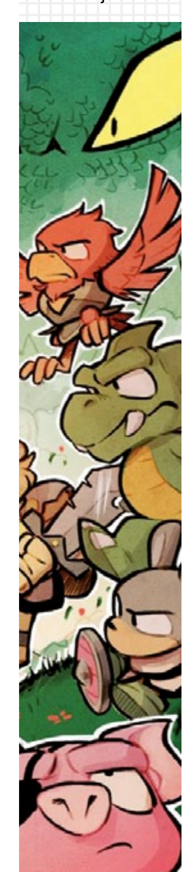
Estoy pensando en comprarme para Switch el reciente remake del mítico *Wonder Boy III* de Master System. A ti, en lo personal, ¿qué opinión te ha merecido? ¿Ha estado a la altura este remake?
Creo que harías una excelente compra. Para mí, el título original, *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*, fue uno de los títulos que más me marcaron de la generación de los 8 bits, gracias a su mezcla de plataformas con toques de rol, y, aunque tenía bastantes reservas con esta nueva versión creada por el pequeño estudio francés Lizardcube, he de reconocer que el resultado ha superado mis expectativas con creces, respetando la jugabilidad del título original y añadiéndole detalles de mucho humor. Además, es de agradecer que se haya incluido la opción de volver a los pixelados gráficos antiguos, que añaden algo de nostalgia a los "carrozas" como yo... Sniff. En definitiva, y por si no he sido lo suficientemente claro, deberías tenerlo ya en tu Switch. No te arrepentirás.



Las fases de bonus. Se han quedado fuera de *Ultra Street Fighter II*, en parte por culpa de anuncios publicitarios como el de Toyota.



The Dragon's Trap: Wonder Boy. Es un remake de uno de los títulos más destacados de Sega para Master System. Cuenta con gráficos redibujados a mano, entre otras mejoras.



¿Es una quimera pensar que *Metal Gear Solid V*, *GTA V* o *Resident Evil 7* acaben saliendo en Switch? Por lo pronto, que *Skyrim* vaya a hacerlo me da ciertas (aunque tampoco demasiadas) esperanzas. Que conste que los podría jugar en mi Xbox One (de hecho, ya terminé hace un par de años *Metal Gear Solid V* y *GTA V*), pero, por el tema de la portabilidad, me lanzaría de cabeza a por la versión para la consola de Nintendo.
De los tres títulos que has mencionado, el único que tiene alguna posibilidad de llegar a Switch es *Resident Evil 7*, ya que Capcom ha hecho público varias veces que esta intentando llevar el RE Engine, el motor con el que se ha realizado dicho juego, a Switch, aunque, por el momento, no tenemos más noticias sobre una hipotética versión del juego. Del resto, como digo yo, me iría olvidando.

¿Para cuando la Consola Virtual en la Switch? Me interesan, especialmente, los juegos de GameCube. Sería un puntazo poder jugar al primer *Luigi's Mansion*, *Pikmin* o *Super Mario Sunshine*, por citar sólo unos pocos. Bueno, amigo Yen, esto es todo, de momento. Recibe un fuerte abrazo, y gracias por tu tiempo.
Nintendo sigue sin soltar prenda sobre la futura Consola Virtual y, por el momento, sólo sabemos el coste de la

CAPCOM ESTÁ INTENTANDO LLEVAR RESIDENT EVIL 7 A SWITCH, PERO, POR EL MOMENTO, NO HAY NOTICIAS SOBRE UNA POSIBLE VERSIÓN

futura suscripción de pago a su servicio, que será de 20 € al año, comenzando en algún momento de 2018, y que incluirá mensualmente juegos clásicos de Nintendo para Switch (con funcionalidad online). El resto es una incógnita. Abrazo recibido ;-).

David Guirado Lozano

"Retropreguntas" de sol a sol (parte 2)

Hola, Yen. Nuevamente, saludos desde la Costa del Sol. Tengo PS4 y Xbox One, entre otras, pero mi tiempo y mi dinero son limitados. Quisiera preguntarte unas dudas que tengo:

■ **Quiero deshacerme de mi Xbox One y, al desinstalar y volver a instalar un juego, lo hacen también las partidas guardadas, por lo que quisiera saber si, en caso de vender mi consola y decidir más adelante hacerme con Xbox One X o el modelo S, ¿podré recuperar mis partidas y juegos digitales comprados? Tengo un montón de partidas de *Rare Replay*, por ejemplo, y quisiera conservarlas.**

Así me gusta: otro cliente satisfecho que vuelve a por más (respuestas). Me alegro mucho. Tienes preguntas muy interesantes, así que voy a responderte... y te espero otra vez el mes que viene. Todo el contenido que hayas descargado en Xbox Live queda ligado a tu usuario, por lo que, aunque vendas tu consola, mientras mantengas tu cuenta, no tendrás problema en recuperar el contenido que hayas comprado. Eso sí, recuerda reestablecer la consola a los ajustes de fábrica para formatear el disco duro y quitar tu cuenta y todos los datos.

■■ **Había un proyecto del arcade *Toki* que se perdió en el limbo. ¿Se supo algo más?**

El remake del juego más "mono" de TAD corporation comenzó a gestarse en 2009, por una pequeña compañía francesa llamada Golgoth Studio. Después de multitud de problemas de desarrollo y financieros que lo llevaron a saltarse varias veces la fecha de lanzamiento, el juego desapareció durante muchos años. Finalmente, en enero de 2016, el juego llegó a Patreon (una plataforma de mecenazgo como Kickstarter) para intentar encontrar financiación y terminarlo. En ese punto se encuentra desde ese momento. Si quieres ver la evolución, busca GolgothX1 en la web de Patreon. Personalmente, creo que nunca llegaremos a ver el lanzamiento del juego después de tantos retrasos. Espero equivocarme, pero no pinta muy bien.



■ **Toki Remake.** Es un intento de renovar el juego clásico de TAD Corporation, publicado en 1989. Lamentablemente, parece ser que su desarrollo está en punto muerto.

■■■ **¿Por qué Sega nunca ha sacado *Golden Axe: The Revenge of Death Adder* en formato doméstico? Es una lástima que, con tantos recopilatorios, ninguno lo incluya.**

Pues tendríamos que hacerle esa pregunta a Sega. Lo cierto es que la continuación de *Golden Axe* fue uno de los títulos más destacados del catálogo de Sega para recreativas, pero, extrañamente, no ha contado con una versión oficial doméstica. Curiosamente, la placa de la que hacía uso el juego, bautizada como System 32, fue creada a principios de los años 90 por la compañía japonesa y utilizada en títulos tan importantes como *Spider-Man: The Videogame*, *Arabian Fight o Jurassic Park*, juegos que, por otra parte, nunca han tenido una versión para consola. Si estás interesado en jugarlo, la única opción que tienes es recurrir a la emulación de MAME. Quizás, al- »

VUESTRA OPINIÓN

Cincuenta años de sensaciones

José A. Castaño Costillas ■■

Como el que no quiere la cosa, ha llegado: 50 años. No me lo puedo creer, pero así es. Sólo me queda el consuelo de los regalos y, tras varios paquetes, uno pequeño, del tamaño de un juego de PS4, lo palpo y lo abro: *Resident Evil 7*. Besos, abrazos, una tensa espera y, por fin, mi mujer trae una caja de un tamaño considerable. ¿Qué será? Lo abro y ahí está mi flamante casco de realidad virtual. Cinco minutos después, estaba sumergido en un arrecife de coral, me habían apuñalado en la cocina y estaba recorriendo la casona de la familia Baker. Pese a la reticencia inicial hacia este tipo de tecnología, he de decir que es lo más fascinante que me ha pasado en videojuegos desde aquellos años 80. La realidad virtual es cara, está en pañales y necesita juegos de verdad. Por favor, compañías desarrolladoras de videojuegos, no abandonen esta tecnología.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■

Muchas felicidades con retraso. Espero que disfrutes de tus andanzas virtuales, y no te preocupes: no creo que las compañías abandonen la RV porque, como tú has podido comprobar, es el futuro.





» gún día, Sega se desmarque con algún recopilatorio y lo incluya, pero, hasta ese momento, tocará esperar.

■■■■ ***Sunset Riders* y *Snow Bros* me recuerdan mucho a mis tiempos mozos. ¿Qué fue de los equipos que los desarrollaron?**
En el caso de *Sunset Riders*, el director del proyecto, Hideyuki Tsujimoto, continuó en Konami y se encargó de otros títulos, como *TMNT 3: Mutant Nightmare*. Finalmente, ha ejercido labores de producción de la saga *PES* hasta 2016. Por otro lado, *Snow Bros* fue obra de la desaparecida compañía Toaplan y no se conoce información referente a sus programadores, a excepción de Osamu Ohta, responsable de la banda sonora y cuyo último trabajo conocido fue para la recreativa *Knuckle Bash*, en 1993, donde se pierde su pista en materia jugable.

■■■■■ **Y, por último, ¿hay algún proyecto para traerlos de vuelta como "arcade classic" o algo parecido? Gracias por las respuestas. Un saludo.**
No existe actualmente ningún proyecto para resucitarlos, aunque, con la actual tendencia a remasterizar títulos antiguos, quizás alguien se acuerde de estas dos obras maestras y se decida a traerlas de vuelta.

Miguel A. Navarrete García

■ **Golden Axe: The Revenge of Death Adder.** Es la continuación de *Golden Axe*, exclusiva de los salones recreativos, que continúa a partir del final de la primera entrega. No tiene nada que ver con *Golden Axe 2* de Mega Drive.

Preguntas de un escéptico de la VR

Hola, Yen. No es la primera vez que te escribo para preguntarte alguna cosilla. Espero que puedas contestar a mis plegarias, pero, antes de todo, te quiero felicitar por contestar a todos los hobbymaníacos todos los meses.

■ **¿Ya ha pasado tiempo suficiente para decir que la realidad virtual ha fracasado otra vez?**
Gracias por tus felicitaciones. Mi trabajo me cuesta. Te has ganado que te conteste, gracias a tu "peloteo" disimulado, así que vamos con ello. No creo que la realidad virtual haya fracasado de ningún modo, sino todo lo contrario. Sigo pensando que es el futuro de la industria, y cada vez estamos viendo más desarrollos que aprovechan mejor los entornos virtuales. A pesar de que su despegue inicial ha sido algo lento, en gran parte debido al precio de la tecnología, estoy seguro de que, en el momento en que ésta se abarate, comenzará a ser más accesible y más gente apostará por esta nueva manera de jugar. Hay rumores de que Sony quiere abaratar su PS VR, y seguro que los fabricantes de otros dispositivos virtuales pronto la siguen en este movimiento, por lo que es sólo una cuestión de tiempo que se convierta en la manera de jugar cotidiana.

■■ **¿*Red Dead Redemption 2* contará con alguna edición coleccionista o saldrán a la venta ediciones similares a las de *GTA V*?**
Aún es pronto para saberlo. Lo único que sabemos nuevo sobre *Red Dead Redemption 2* es su retraso, pues se va a la primavera de 2018. Cuando se vaya acercando su lanzamiento, tendremos más datos del juego y detalles de si existirán diferentes versiones de lanzamiento. Confío en que no lo vuelvan a retrasar otra vez.

■■■ **Muchos somos los que estamos esperando un juego de tenis para la nueva generación. ¿Llegará? Muchas gracias.**
Pues sí, al final, vamos a tener un juego de tenis en esta generación, como ya os adelanté el mes pasado. *Tennis World Tour* llegará en algún momento de 2018, y uno de los desarrolladores principales es Pierre André, que ejerció de productor del recordado *Top Spin*. El juego contará con más de una treintena de tenistas, tanto hombres como mujeres. Tendremos más detalles y las primeras imágenes en la Gamescom de este año, en agosto.

Marc Rodríguez

■ **Red Dead Redemption 2.** Ha sufrido un retraso hasta la primavera del próximo año. Para calmar nuestra ansia, Rockstar ha distribuido nuevas imágenes tan impactantes como ésta.





¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Hola, Yen, el otro día estuve personalmente en vuestra redacción para llevar la carta para el concurso de la Switch, ya sabes, dejando las cosas para el último día. Bueno, a lo que íbamos: allí, me atendió una señora rubia muy agradable que está en la recepción y, al darle la carta, le pregunté por ti y tu verdadera identidad. No pensé que me lo diría, pero así fue: tú tranquilo, que tu identidad está a salvo, aunque una camisetita de la talla L no le viene mal a nadie...**
Yen: Te voy a dar un disgusto enorme, pero la señora rubia agradable, no ha podido desvelar mi identidad por una sencilla razón... ¡Porque no me conoce! Sólo hay tres personas que saben quién soy (una ya te adelanto que es Javier Abad), y te aseguro que están bien untadas para no hacerlo público. En cuanto a lo de la camisetita, te voy a dar un consejo: cuando creas que tienes una información relevante y quieras chantajear a alguien... pide cosas más valiosas, como amiibo de Mario dorado o una copia americana de *Wild Guns* de SNES. Demasiadas pistas te estoy dando ya por si, al final, consigues mi identidad...



■ **¡Oye, Yen! Bueno, da igual: no ibas a saber la respuesta...**
Yen: ¿En serio? Y, entonces, ¿para qué escribes? Podrías, al menos, haberlo intentado. Es que cada vez me lo ponéis más difícil y, si no me hacéis la pregunta, mal vamos. Pero te voy a responder: es muy probable. Actualmente, me encuentro haciendo un curso de adivino que imparte un gran pitoniso y que me ha pagado la empresa. Si apruebo, lo mismo dejo hasta esta sección...

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

111

FAR CRY 5

Prepárate para viajar a la América profunda y enfrentarte a brazo partido con una violenta secta y sus doce apóstoles...



LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

Las piezas vuelven a ensamblarse para contarnos una nueva historia de superhéroes, en la que ha colaborado Marvel

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas


Con la secta hemos topado: la Puerta del Edén será el diablo de un juego que criticará el fanatismo religioso de la América profunda.

Jerome Jeffries será uno de nuestros aliados. Es un cura que, tras perder a su "rebaño", se ha convertido en lobo para combatir a la secta.



EL ANTAGONISTA SERÁ UN MESÍAS RODEADO DE SUS DOCE APÓSTOLES CORRESPONDIENTES




27 DE FEBRERO ■ UBISOFT ■ AVENTURA

Far Cry 5

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

UN PECADOR DE LA PRADERA

Dicen que no se puede estar en misa y repicando, pero Ubisoft Montreal lo va a hacer con *Far Cry 5*, un sandbox con el que difundirá su dogma de fe en febrero.

Tras llevarnos a una isla tropical, al Himalaya o a la Prehistoria, el estudio nos trasladará al Condado de Hope, en Montana, para que le plantemos cara a la Puerta del Edén, una secta que tiene atemorizada a toda la región. El simbolismo religioso estará a la orden del día, pues el líder sectario, Joseph Seed (en aparente alusión a "la semilla del diablo"), estará rodeado por doce apóstoles que nos harán pasar las de Caín. En el arte principal, se puede ver, claramente, una referencia a "La última cena", con Seed como Jesucristo.

El protagonista, enviado allí para detener a este mesías, tendrá que liberar el condado de su yugo, aliándose con la resistencia. De ella, formarán parte, como poco, tres personajes secundarios muy carismáticos: Jerome Jeffries, un pastor que se ha quedado sin fieles; Mary May Fairgrave, una tabernera a la que la secta dejó sin familia; y Nick Rye, un aviador que quiere honrar a su abuelo y a su padre, que combatieron en la guerra. Según Ubisoft, "las alianzas que forjemos moldearán la historia de formas inesperadas", así que esperemos que haya decisiones como las de *Far Cry 4*.

Jugad, pues ésta es mi sangre

La saga *Far Cry* tiene una fórmula jugable muy consolidada, y esta quinta entrega numerada será continuista en ese sentido. Así pues, tendremos la típica combinación de sandbox y

EDICIÓN EXCLUSIVA GAME

Hazte con la Ed. Gold o la Ed. Deluxe, que incluye contenido físico y digital adicional. Además, llévate el DLC "Preparacionista del Juicio Final"

*Promoción limitada a 1000 unidades.

LAS CLAVES

1 MONTANA. El juego estará ambientado en el Condado de Hope. Habrá pueblos, granjas, ríos, montañas... Podremos viajar por tierra, aire y agua.

2 ÁLTER EGO. El protagonista del juego no será un personaje predefinido, como es habitual en la saga, sino que habrá un editor para crearse uno propio.

3 PUERTA DEL EDÉN. El mal estará encarnado por una secta que llegó a Hope con el pretexto de ayudar y acabó alienando a sus pobres vecinos.

shooter en primera persona, con decenas de misiones que cumplir y toques roleros, que exigirán cazar para poder mejorar el equipamiento, por ejemplo. En esta ocasión, las antenas de radio tendrán la forma de depósitos de agua o molinos, desde los que revelaremos el perfil del mapa, cuyo tamaño promete ser muy generoso. No en vano, el repertorio de vehículos será el mayor de la saga, con coches, camiones, quads, tractores, avionetas, helicópteros... Asimismo, las armas serán más personalizables, para que podamos difundir la misericordia del Señor.

La campaña se podrá jugar en cooperativo online, y ya se sabe que ir en comandita es una garantía. En cuanto al multijugador competitivo, las refriegas tendrán una escala mayor, gracias, por ejemplo, a las citadas avionetas. De nuevo, habrá un editor de mapas, para generar contenido propio. Aún queda más de medio año, pero esta ambientación nos hace soñar con poder viajar al planeta Felizonia.

PRIMERA IMPRESIÓN

Este bautismo sectario, aderezado con barras y estrellas, nos hará ver el cielo. Más le vale a Joseph Seed ir rezando un padre nuestro antes del viacrucis.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Juan_Jr30
"Tiene muy buena pinta. Ésta es una de esas sagas de las que sólo puedes hablar bien una vez que las pruebas. Es algo que me ha demostrado Primal, un juegazo que no pensaba tocar."

WEB Sergiorocknroll
"¿Soy yo el único que ve que todos los Far Cry empiezan a ser clónicos? Tenemos que colaborar con alguna guerrilla para acabar con un líder excéntrico, de ésos que interpretaría siempre Johnny Depp..."

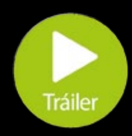
WEB digoco
"Necesita más descanso Far Cry. La cuarta entrega fue un déjà vu constante y perdió el factor sorpresa respecto a la tercera entrega. Primal, al parecer, fue más de lo mismo. No espero nada rompedor."



Las avionetas jugarán un importante rol en la aventura, pues habrá batallas aéreas. También habrá helicópteros, lo que invita a pensar que el tamaño del mapa será descomunal.



El multijugador online será muy completo. La campaña se podrá completar en su totalidad en cooperativo, mientras que la vertiente competitiva volverá a contar con un editor de mapas.



■ 17 DE NOVIEMBRE ■ WARNER BROS ■ ACCIÓN

LEGO Marvel Super Heroes 2


■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



GUARDIANES DE LA GALAXIA Y EL TIEMPO

Los que disfrutaron de *LEGO Marvel Super Heroes* recordarán que, tras los créditos, una pequeña secuencia de vídeo nos mostraba a los, por entonces, desconocidos Guardianes de la Galaxia.

Y es que Star-Lord, Drax, Gamora, Groot y Rocket iban a ser algunas de las grandes incorporaciones en esta secuela, cuya historia comenzará justo allí donde terminó el original. El arranque será algo confuso: ¿Naves atacando la Tierra? ¿Momias andando por Nueva York? Pronto, descubriremos que el caos es obra de Kang el Conquistador, un viajero del tiempo que está cogiendo distintas ciudades, cada una de la época temporal que más le gusta, para crear Chronopolis, una disparatada urbe que lo mismo integra las pirámides egipcias con el Polo Norte que con Nueva York. Chronopolis es el mapa más grande que TT Games jamás ha creado para un juego y, aunque sólo hemos podido ver una pequeña parte, así lo parece. La historia, además, ha sido escrita con la colaboración de la propia Marvel.

A por el LEGO definitivo

Pero *LEGO Marvel Super Heroes 2* no se centrará sólo en Los Guardianes de la Galaxia. Por lo que hemos podido contar en un primer contacto con el juego, habrá más de un centenar de personajes para elegir, entre los que no faltarán algunos con película propia, como el Doctor Extraño, u otros extraídos de los cómics, como Spider-Gwen, Capitán América Cowboy, Spider-Man 2099, Captain Marvel y muchos más. La novedad es que todos contarán con una ficha, que resumirá algunos datos del personaje para facilitar el acercamiento a los menos duchos en el mundo Marvel. Y no sólo eso: TT Games está haciendo un especial esfuerzo en recrear mejor que nunca a los personajes. Algunos contarán con animaciones específicas para según qué situaciones, como Star-Lord, que, aparte de contar con un jetpack o bombas gravitacionales, podrá ponerse sus cascos y disparar mientras escucha su música ochentera (mientras los enemigos bailan), o Groot, quien podrá convertirse en su versión "baby". Todo, además, con un nivel visual muy superior (no habrá versiones para PS3 o Xbox 360, y se notará), manteniendo el característico modo cooperativo para dos jugadores a pantalla partida e introduciendo uno competitivo para cuatro que, suponemos, seguirá la estela de lo visto en *LEGO Dimensions*. Además, los gráficos contarán con un tratamiento que intentará recrear mejor el cómic, pues tendrán efecto "trama". ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Los juegos de LEGO volverán a subir de nivel alcanzando nuevas cotas de calidad visual, humor y simpatía.





■ Habrá más de 100 personajes. Los cinco Guardianes de la Galaxia serán algunos de ellos, junto con Spider-man Noir, Doctor Extraño...



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Master
“Esperemos que no tenga, una vez más, la ciudad reciclada del primer Marvel, que también era la misma de Los Vengadores...”

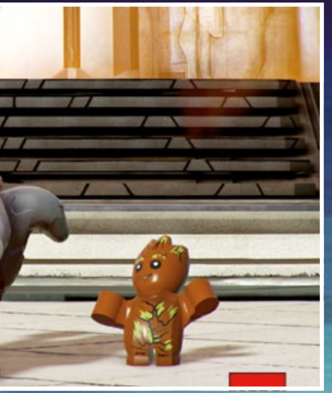
WEB Franlord
“Todos los juegos de LEGO son iguales, pero los centrados en Marvel me parecen los mejores. Éste tiene una pinta estupenda, de hecho...”

WEB Pankeke
“Lo que se ha visto en el E3 me ha gustado. Spider-Man Noir, Groot, Star-Lord... Todos los personajes van a reflejar sus poderes con humor.”



■ El juego contará con una edición "Deluxe" en cada plataforma, Switch incluida, que tendrá contenido exclusivo de cada sistema e incluirá el pase de temporada.







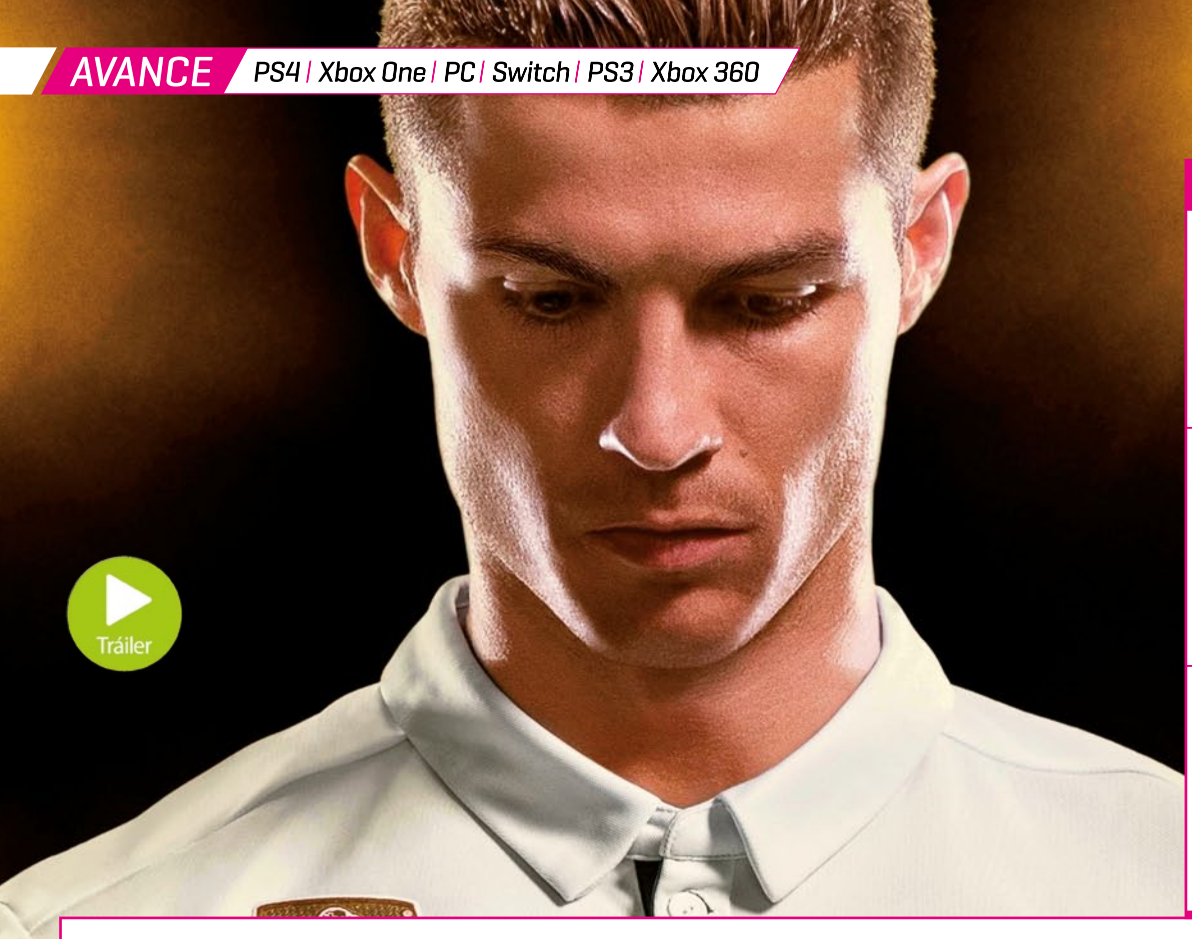
EL HUMOR SE EXPLOTARÁ MÁS QUE NUNCA, IGUAL QUE LAS HABILIDADES DE CADA HÉROE

LAS CLAVES

1 **SUPERIOR.** El despliegue técnico estará muy por encima de lo que hemos visto hasta ahora: entornos más detallados, enemigos más grandes, mejores efectos... Se nota que ya no es un juego intergeneracional.

2 **FIEL AL COMIC.** No sólo porque la historia la han creado con ayuda de Marvel, sino porque habrá personajes de distintas épocas/eras e, incluso, detalles gráficos que intentarán recrear el estilo visual de los cómics.

3 **MÁS VASTO.** El mundo abierto del juego, Chronopolis, será el mayor que se haya visto nunca en un juego de LEGO. Y no sólo eso: al cooperativo se unirá un modo competitivo para un máximo de cuatro jugadores.



LAS CLAVES

1 **CRISTIANO RONALDO.** Será la portada de *FIFA 18*. Como ya hiciera Messi en su día, ficha por EA Sports tras haber sido la cara de *PES* con anterioridad.

2 **REALISMO.** Las animaciones se han ampliado, lo que permitirá regates más precisos, remates más variados y una mayor fidelidad de los futbolistas más conocidos.

3 **ICONOS.** Las leyendas de Ultimate Team han dejado de ser exclusivas de Xbox y estarán disponibles en todas las plataformas. Ronaldo Nazario es la primera confirmada.

■ 29 DE SEPTIEMBRE ■ ELECTRONIC ARTS ■ DEPORTIVO

FIFA 18

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen 

EL "BICHO" QUIERE OTRO TROFEO MÁS

Tras la pequeña revolución de la temporada pasada, Frostbite y El Camino mediante, EA Sports ha hecho pequeños retoques en la plantilla de *FIFA* para volver a aspirar a todo.

En el momento idóneo, se ha fichado a Cristiano Ronaldo, ganador del doblete Liga-Champions y potencial Balón de Oro, para que sea la portada, lo que seguramente ayude a que esta nueva entrega supere la locura de los 17 millones de unidades que ha vendido *FIFA 17*, sólo en formato físico. El portugués ha servido como modelo de escaneo, y eso ha contribuido a mejorar el sistema de animaciones, lo que repercutirá tanto en la jugabilidad como en la fidelidad.

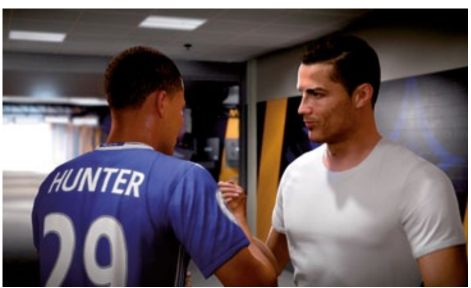
La potencia con control

Tras familiarizarse con el musculoso motor Frostbite, EA Sports le ha sacado partido este año en varios apartados. El más notorio será la atmósfera de los partidos, con una grada que estará viva y entonará cánticos en función de lo que esté pasando, publicidades distintas según el estadio o una iluminación más realista. En lo jugable, habrá multitud de detalles técnicos. Por ejemplo, gracias a la inclusión de cinco tipos de IA de ataque y cinco de defensa, cada equipo jugará más como lo haría en la realidad y los futbolistas aprovecharán mejor los espacios. Además, se ha retocado el sistema de regates y se han introducido nuevos movimientos para rematar.

La saga debutará en Switch, aunque no tendrá dos de los elementos esenciales de las versiones de PS4, One y PC: el motor Frostbite y El Camino. El resto de modos (Ultimate Team, Temporadas, Juegos de habilidad) sí que estarán, y se podrá jugar con un solo Joy-Con. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Quizás sus novedades no se ven tan a simple vista como el año pasado, pero esta entrega promete no defraudar.



■ El Camino continuará la historia de *FIFA 17*, con Alex Hunter convertido en una estrella que todos los clubes se rifan.


■ El típico público de cartón piedra dejará paso a otro más dinámico con el que se podrá interactuar en las celebraciones.


■ La versión de Switch no usará Frostbite, por lo que, gráficamente, se asemejará más a las versiones de PS3 y Xbox 360.

LAS CLAVES

1 SIN CONEXIÓN OBLIGATORIA. Se ha eliminado la exigencia de tener que estar online para poder jugar, una de las grandes taras de la entrega de 2015.

2 BLOCKBUSTER. Habrá una historia de corte cinematográfico, algo que ya se vio en *Need for Speed: The Run* (2011). La traición y la venganza guiarán al trío protagonista.

3 CASINOS. El sórdido mundo del juego ilegal será el telón de fondo, e incidirá en las carreras, pues, de forma similar a *NFS Rivals*, podremos apostar en busca de ganancias.

■ 10 DE NOVIEMBRE ■ ELECTRONIC ARTS ■ VELOCIDAD

Need for Speed Payback

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



VUELVAN A HACER JUEGO, CONDUCTORES

El *Need for Speed* de 2015 fue un chasco. Tenía buenas ideas y un apartado técnico de fábula, pero su online obligatorio, su absurda historia o su tramposa IA fueron una pesada losa.

Lejos de hacerse los suecos, en Ghost Games son conscientes de todo lo que falló y se han tomado dos años para desarrollar la nueva entrega, *Payback*. Por encima de todo, no se exigirá ya conexión permanente obligatoria, algo que fue muy criticado, por resultar innecesario. Asimismo, vuelve el ciclo día-noche, que se eliminó para que todo fuera nocturno y remitiera a aquellas entregas tuneras de la década pasada.

Apuesta por el cine de acción

Lo que pasa en Fortune Valley... se queda en Fortune Valley. Como es habitual desde el *Most Wanted* de 2012, *Payback* tendrá un desarrollo de mundo abierto, con una ambientación inspirada en Las Vegas y los desiertos que la circundan.

La elección de la Ciudad del Pecado no es baladí, pues los casinos, el crimen y los tejemanejes policiales servirán como trasfondo argumental a un juego que pretende ser casi una película de acción, a lo "Fast & Furious". El *Need for Speed* de 2015 ya flirteó con el trasfondo narrativo, usando escenas con actores reales, aunque sin éxito. Sin embargo, esta vez, la jugabilidad se combinará con constantes planos cinematográficos, que saltarán sobre la marcha para contarnos la historia de Tyler, Mac y Jess, tres personajes que buscarán vengarse de La Casa, un cártel mafioso. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Su corte cinematográfico y su ciudad pintan bien, pero veremos si la IA es justa al fin y si el control está depurado.



■ Fortune Valley, el mundo abierto donde se ambienta el juego, está inspirado en Las Vegas y sus desérticos alrededores.



■ Habrá ciclo día-noche, no como en el *NFS* de 2015, que fue sólo nocturno. Aun así, las luces de neón serán las estrellas.



■ La personalización será más profunda que nunca... Ahora bien, ¿habrá cámara interior y compatibilidad con volantes?

CONSOLA

Retron HD

Más "real" que la mismísima Nintendo Classic Mini NES...

■ **COMPAÑÍA** Hyperkin ■ **PLATAFORMA** NES ■ **PRECIO Desde 49,95 €** ■ **WEB** *www.hyperkin.com*

Con NES Mini agotada y fuera de producción, muchos se han quedado con la miel en los labios y buscan alternativas. Una de las mejores, a la hora de recrear la experiencia de NES, es esta Retron HD, una nueva retroconsola de Hyperkin (fabricante conocido por máquinas como Retron 5 o Supaboy), que lleva a la venta en nuestro país desde mediados de junio.

Como otros productos de la casa, Retron HD emula la experiencia original de tener una NES, aunque la forma de recrear esa sensación es distinta. Se trata de un SoC/System on a Chip (un sistema en un chip), que imita el funcionamiento de la consola original. A diferencia de Retron 5, la emulación no es por software y, por tanto, no ofrece opciones adicionales como sacar capturas de los juegos. Y, a diferencia de NES Mini, aquí no hay juegos preinstalados: necesitas los cartuchos originales para poder jugar (sí, te tocará limpiarlos con un bastoncillo y alcohol si soplar no funciona) e, incluso, "padecerás" algún defecto, como píxeles corruptos o pantallas en negro (tendrás que sacar y volver a meter el cartucho). La compatibilidad es bastante alta, aunque puede haber juegos que no funcionen.

La gracia de Retron HD es que podemos disfrutar de los juegos tanto en una tele de tubo (tiene salida compuesta, con sonido estéreo) como a 720p vía HDMI. Tiene selector NTSC/PAL y podemos poner la imagen en formato 4:3 o 16:9 (aunque deforma la imagen). Con ambas salidas, hay algo de blurring, más notable vía cable compuesto.

Por último, tanto la consola como el mando incluido —muy cómodo, con cruceta y botones que responden de maravilla y con un cable bastante más largo que los mandos originales— remiten a las formas originales de NES, aunque con nuevas curvas y ángulos que le dan un punto. Además, se vende en tonos blancos y negros. ■

VALORACIÓN Una alternativa económica frente a la especulación de la NES original, que, además, te permitirá jugar a 720p en teles planas sin que te sangren los ojos.



■ Retron HD tiene el tamaño de tres cartuchos de NES. Se alimenta mediante USB.

ALTERNATIVAS

La primera consola de Nintendo y sus juegos han vuelto a la vida para gozo de los nostálgicos, y aquí están las mejores opciones para recordarlos.



NINTENDO CLASSIC MINI NES
■ **PRECIO** Desde 59,99 €



RETRON 5
■ **PRECIO** Desde 169 €

ANALOGUE NT MINI
■ **PRECIO** Desde 499 €

Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

AURICULARES

BackBeat 500

Un gran auricular para olvidarse, por primera vez, de los cables



Los BackBeat 500 (disponibles en blanco, gris y negro) destacan por ser cómodos, ligeros y sonar de fábula.

COMPAÑÍA Platronics **PLATAFORMA** Todas **PRECIO 99,99 €** **WEB** *www.plantronics.com/es/*

El audio bluetooth sigue avanzando imparable, ofreciendo cada vez mayor calidad de sonido, aunque muchos usuarios se resisten a olvidarse de los cables, por factores como su precio.

Como modelo de entrada en esta nueva tecnología, los Backbeat 500 son de lo mejorcito del mercado en este rango de precio. Frente a otros auriculares más baratos, ofrecen un acabado y un diseño fieles a la marca, con materiales de calidad (almohadillas viscoelásticas, elementos metálicos en la diadema...), al tiempo que mantienen un acabado ligero, resistente y flexible. Esa calidad se extiende a otros detalles, como los botones integrados en los auriculares (para controlar el volumen, aceptar llamadas, pasar de canción...) o, lo más importante, el sonido. Decir que suenan mejor que la mayoría de auriculares de esta franja sería quedarse corto. Gracias a sus controladores de 40 mm, te esperan unos graves contundentes y unas limpias frecuencias medias y agudas que no distorsionan a máximo volumen. No es tan, tan bueno como el sonido de la gama superior BackBeat Pro, pero, para un auricular de 100 €, suena de fábula.

Su batería interna le da autonomía para más de quince horas con una sola carga, e incluye tanto cable de carga vía USB como otro con clavija de 3,5 mm para usarlos con otros dispositivos. Incluye, además, una bolsa de transporte. ■

VALORACIÓN **Pasarse al audio BT es un salto de fe, aunque, con este modelo, te convertirás en un "creyente" por su gran calidad de sonido.**

TARJETA GRÁFICA

ROG STRIX RX580 T8G GAMING

Cuando la potencia (gráfica) no está reñida con el precio

COMPAÑÍA Asus **PLATAFORMA** PC **PRECIO 352 €** **WEB** *www.asus.com/es/*

Desde hace un par de años, AMD está revolucionando el mercado de las tarjetas gráficas, con modelos más económicos pero que, poco a poco, van mejorando en rendimiento. Así, en este 2017, le ha tocado el turno a la serie RX 500, sucesora de la RX 400 del año pasado, con la que ha conseguido mejorar algunos problemas de rendimiento y equipararse cada vez más a la gama media-alta de Nvidia. Ése es el caso del tope de gama de esta serie, la RX 580, que, en esta versión de Asus, cuenta con tres potentes ventiladores para disipar el calor que genera, así como luces LED para darle el toque gaming y el llamado "backplate", o placa posterior (con acabado negro mate), para proteger la circuitería.

En términos "brutos", este modelo corre a 1411 Mhz ("overclockeada", puede llegar a los 1450 Mhz) y cuenta con 8 GB de RAM, lo que le permite mover con soltura y solvencia la inmesa mayoría de juegos recientes (como *Gears of War 4* o *Battlefield 1*...) a 1080p, superando más que holgadamente los 60 frames por segundo (incluso a 1440p de resolución, en algunos juegos). Es un gran rendimiento a un precio más que competitivo, para aquéllos que no quieran empeñar un riñón para mejorar su gráfica. Además, incluye dos puertos DisplayPort 1.4., dos HDMI 2.0 y un DVI-D. ■

VALORACIÓN **Si quieres actualizar la gráfica de tu ordenador, es uno de los modelos que mejor equilibran la potencia bruta con el precio. Una buena alternativa para jugar sin pedir una hipoteca.**





RATÓN Y TECLADO

Ratón Renshi Guang y teclado Hanshi

Un buen tándem gaming para shooters y RTS

■ **COMPAÑÍA** NewSkill Gaming ■ **PLATAFORMA** PC ■ **PRECIO** Desde 50 € ■ **WEB** *www.newskillgaming.com*

En el reñido terreno del gaming, cada vez hay más fabricantes con propuestas y precios más ajustados. Este mes, os traemos dos de las joyas de la corona de NewSkill, que destacan por ofrecer una gran calidad a precios competitivos.

Si empezamos por su ratón Renshi Guang (50 €), estamos ante un ratón de aspecto "convencional" (cuerpo de plástico negro, asideros de goma...), pero que esconde un montón de posibilidades. La primera es su resolución, que alcanza hasta 16.000 DPi, pensada para configuraciones con múltiples monitores. La segunda, que todos sus botones son configurables vía software (podemos configurar hasta macros), como lo son también sus luces LED RGB, situadas en el logo de la parte trasera y la rueda... aunque se echan en falta modos. Podemos guardar hasta cuatro perfiles distintos, según el juego o el género. Y sus interruptores Omrom aseguran una larga vida útil.

Por su parte, el teclado Hanshi Spectrum está por debajo de la barrera de los 100 €, aunque, en prestaciones, no recorta nada: chasis de aluminio cepillado, interruptores Kaihl Red (55 millones de pulsaciones de vida), teclas de macro, controles multimedia (rueda de volumen incluida), iluminación LED RGB con seis modos (como iluminar cada tecla de forma independiente)...

Ambos periféricos incluyen cable trenzado para mayor duración y extras como una funda (para transportar el ratón) o teclas intercambiables para el teclado. ■

VALORACIÓN Dos grandes periféricos de gaming que no pierden la cabeza con los precios ni descuidan sus características.

ALTERNATIVAS

Ratones y teclados de gaming hay a paletadas, pero, de todos los que hemos probado, éstos son algunos de los que más nos han gustado...



HYPER X PULSEFIRE FPS Y ALLOY FPS
■ **PRECIO** Desde 75 €

LOGITECH G610 ORION BROWN Y G900 CHAOS SPECTRUM
■ **PRECIO** Desde 89 €





RAZER MAMBA TOURNAMENT ED. Y BLACKWIDOW CHROMA
■ **PRECIO** Desde 99 €

AURICULARES

Recon Chat Headset

Monoauricular a precio de saldo

■ **COMPAÑÍA** Turtle Beach ■ **PLATAFORMA** PS4, otras
■ **PRECIO** 19,99 € ■ **WEB** *www.turtlebeach.com/es*

Algunos headsets se dejan de florituras y van a lo que van: ofrecer una buena experiencia de audio a bajo precio. Ésa ha sido la apuesta de Turtle Beach, que se ha sacado de la manga este headset mono para ofrecer algo mejor que lo que viene en la caja de consolas como PS4. Su construcción no es para tirar cohetes (la diadema es de puro plástico y el sistema de sujeción, primitivo), pero, una vez puesto, no lo notarás y no falla en lo importante: el audio. El auricular tapa por completo el oído, pero tiene aberturas en los laterales para dejar entrar el sonido de fuera. El audio es nítido, sin cargar los graves, mientras que el micro anula el resto de sonidos y transmite nuestra voz de forma clara y fuerte. El cable incluye, además, control de volumen. ■

■ El acabado de Recon Chat es básico... pero no le puedes pedir más por 20 €.

VALORACIÓN Si no quieres aislarte del mundo o dejarte mucha pasta, es de lo mejor de su segmento... aunque nos gustan más estéreo.



ACCESORIOS

Fundas Switch

Más clase para vestir tu consola

■ **COMPAÑÍA** Indeca, Ardistel y Nintendo ■ **PLATAFORMA** Switch
■ **PRECIO** Desde 16,95 € ■ **WEB** *www.amazon.es / www.game.es*

Dos de las grandes exclusivas de Switch, *Mario Kart 8 Deluxe* y *Splatoon 2*, protagonizan dos de las nuevas fundas. La primera, con el fontanero conductor, es una nueva edición de la exitosa Game Traveler de Ardistel (19,99 €), una de las más duras del mercado y con portacartuchos incluido. También cuesta 19,99 € la funda oficial de Nintendo, que se relanza con un estampado de *Splatoon 2* (nos sigue pareciendo algo endeble). Por último, la bolsa de tela de Indeca Bussines vuelve más bonita que nunca (quizá sea la más bella de todas), gracias a su gigantesco Sonic (16,95 €). ■

VALORACIÓN Cada funda es un mundo y depende de lo que busques: resistencia o "belleza" (todas molan).

VARIOS

Más "grips" para los Joy-Con

Convierte tus minimandos en pad, volante...

■ **COMPAÑÍA** Ardistel ■ **PLATAFORMA** Switch ■ **PRECIO** 9,99 € ■ **WEB** *www.ardistel.com*

Ahora que *Ultra Street Fighter II* y *Mario Kart 8 Deluxe* llevan ya tiempo a la venta, algunos jugadores están encontrando los Joy-Con incómodos para compartirlos. Por suerte, existen ya un montón de adaptadores, como éstos de Ardistel, que los convierten en volantes y pads, mejorando la experiencia de juego. Ambos modelos se venden en packs de dos unidades (una roja y otra azul), a 9,99 € la caja. Los volantes son ideales para jugar con el control por movimiento, además de facilitar el acceso a los botores SL y SR (con unos de mayor tamaño). Lo mismo sucede con los "grips" que los convierten en pads: no sólo mejora su agarre, sino que, además, el acceso a esos dos botones es infinitamente mejor, ideal para juegos como *USFII*. ■

VALORACIÓN Nos han gustado mucho los grips que convierten los Joy-Con en pads: son muy, muy cómodos.



EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabe

Despertador Star Wars

Para ese jedi al que siempre se le pegan las sábanas...

¿La alarma del móvil no basta para despertarte? Prueba con esta esfera de entrenamiento jedi, con licencia oficial Star Wars. Tendrás que lanzarla contra el suelo o la pared para que deje de pitar, lo que evitará que vuelvas a quedarte dormido. Tiene unas medidas aproximadas de 12x13 centímetros. Eso sí, ojo a quién se la lanzas por las mañanas...

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

Reloj Yo-Kai Watch CERO

Compatible con las nuevas medallas Yo-Kai Yo-Motion

Hasbro ha lanzado en España la segunda generación del reloj Yo-Kai, compatible con la nueva colección de medallas Yo-Motion. Al introducir una de éstas, no sólo oíremos el nombre del personaje, sonidos y la canción de su tribu, sino que también proyectará sobre cualquier superficie cercana una animación del Yo-kai. El reloj incluye las pilas y dos medallas exclusivas.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

Camiseta Duck Hunt

Para mitómanos de NES y su entrañable Zapper

La tienda oficial de merchandising de Nintendo Europa nos presenta esta preciosa camiseta de estética retro, inspirada en uno de los cartuchos más recordados para la pistola Zapper de NES. Está confeccionada al 100% en algodón, en color negro, y disponible en cuatro tallas distintas, desde la S hasta la XL. Sólo le falta el perrete riéndose para ser perfecta.

A LA VENTA EN *nos.nintendo-europe.com*



Nendoroid Chris Redfield

Pequeño, cabezón... ¡y con ganas de freír zombis!

Good Smile Company añade una figura más a su extensa línea Nendoroid, y no una cualquiera: el mismísimo Chris Redfield, uno de los dos protagonistas del primer *Resident Evil*, ha sido recreado en toda su gloria, con dos expresiones diferentes intercambiables y distinto armamento, además de una planta verde (para recuperar vida).

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

Zapatillas Dentro del Laberinto

El entrañable gusano del laberinto estará a tus pies

Vale, a primera vista son bastante feas, pero ningún mitómano de la película de Jim Henson debería dejar pasar la oportunidad de calzarse estas zapatillas con la forma del simpático gusano que ofrece a Sarah una taza de té. El pelazo del personaje original no está muy conseguido, pero no es nada que no se pueda arreglar con un secador.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

LEGO NASA Apolo Saturno V

De la Tierra a la Luna... ¡y de vuelta a tu salón!

LEGO Ideas vuelve a dejarnos atónitos con su último lanzamiento: nada menos que el Apolo Saturno V, el cohete que permitió al hombre pisar la Luna por primera vez. Con un metro de altura, se divide en tres módulos/fases, incluyendo la cápsula lunar y tres pequeños astronautas. Incorpora tres soportes para colocarlo horizontalmente.

A LA VENTA EN *shop.lego.com*

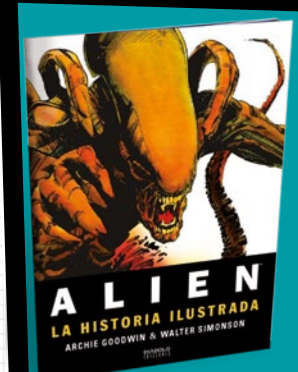
NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

XO MANOWAR 1

- **AUTORES** Matt Kindt, Tomas Giorello
- **EDITORIAL** Medusa Cómics
- **PRECIO** 1 € **PÁGINAS** 40
- **FORMATO** Comic Book Grapa

Hay vida más allá de Marvel y DC, y, por ello, nos ha alegrado la decisión de Medusa Cómics de traer a España los lanzamientos de Valiant, la editorial fundada por Jim Shooter en 1989. Entre los primeros cómics que podemos disfrutar, están las aventuras del héroe más célebre de Valiant: XO Manowar (quien llegó a coprotagonizar un videojuego en 1996 junto a Iron Man, cuando la editorial era propiedad de Acclaim). Si aún no conoces a Aric de Dacia y su armadura XO Manowar, este primer número sólo te costará un euro.





ALIEN: LA HISTORIA ILUSTRADA

- **AUTORES** Archie Goodwin y Walter Simonson **EDITORIAL** Diábolo Ed.
- **PRECIO** 15,95 € **PÁGINAS** 66 **FORMATO** Tapa dura

En 1979, dos genios, Goodwin y Simonson, firmaron esta magistral adaptación a cómic de la película de Ridley Scott. A muchos no nos dejaron entrar en los cines, pero pudimos desquitarnos gracias a este tebeo aterrador, tan violento como hipnótico. Treinta y ocho años después de aquella mítica edición de Bruguera, el cómic regresa de la mano de Diábolo Ediciones. Una maravilla.

EL CASTIGADOR: DIARIO DE GUERRA

- **AUTORES** Carl Potts, Jim Lee **EDITORIAL** Panini Comics
- **PRECIO** 39,95 € **PÁGINAS** 632 **FORMATO** Tapa dura

Y hablando de cómics violentos, también vuelve a las librerías el mítico "Diario de Guerra de El Castigador", en un tomo de más de 600 páginas que reúne los veinticuatro primeros números de la serie, publicados a partir de 1988. Un Frank Castle en la cresta de su popularidad se verá las caras con mafiosos, quinquis y otros héroes Marvel.



MÚSICA

BSO RIME

La historia del software español marcó un nuevo hito con *RiME*, la última creación de Tequila Works. Buena parte de la magia del juego se sustenta sobre la deliciosa música compuesta por David García Díaz. Podrás disfrutar de ella con el CD incluido en la edición coleccionista o desde iTunes.

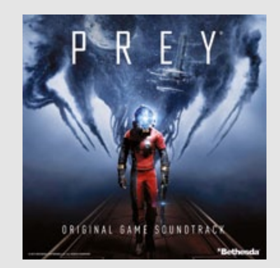
PRECIO 8,99 € *iTunes (digital)*



BSO PREY

El excelente trabajo realizado por Mick Gordon con las bandas sonoras de *DOOM* y las dos últimas entregas de *Wolfenstein* le valieron el encargo, por parte de Arkane Studios, de poner música a esta aventura en el espacio. Son catorce cortes que podréis disfrutar en Spotify, Apple Music o iTunes.

PRECIO 8,99 € *iTunes*



Petaca The Legend of Zelda

Para refrescar el gaznate mientras salvas Hyrule

Con la forma del mítico cartucho dorado de NES, esta petaca (ojo, con licencia oficial de Nintendo) te permitirá transportar tu bebida favorita y echarte un par de tragos (de poleo o té, nada de alcohol, que eso está muy feo) de la manera menos discreta posible. Tiene una capacidad de 130 mililitros.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

PVP desde 20,23€

Camiseta The Legend of Zelda

Para ir a juego con tu flamante petaca dorada...

Con una estética rematadamente ochentera, esta camiseta entusiasmará a los fans del retro y a los de *Zelda*, en especial. Está confeccionada en 100% algodón, sólo en color negro y en cuatro tallas distintas (S-XL). Lo mejor, además del logo deliciosamente viejuno, es su precio. Buena, bonita y, sobre todo, barata.

A LA VENTA EN *nos.nintendo-europe.com*

PVP desde 16,49€

Black Series 40º aniversario

Star Wars cumple 40 años saqueándote la cartera

Las Black Series de Hasbro siguen siendo un oscuro objeto de deseo para los coleccionistas, y más con las nuevas figuras del 40º aniversario de la saga galáctica —que recrean a míticos personajes como el morador de las arenas, los jawas o C3PO con todo lujo de detalle—. El blister imita a los originales de Kenner de los 80.

A LA VENTA EN *www.atomiccollectibles.com*

PVP desde 34,95€

PVP desde 201€

PVP desde 35,51€

PVP desde 35,51€

LIBROS

YO-KAI WATCH ACTIVIDADES Y PEGATINAS

¿Tienes en casa a un pequeño fan de *Yo-Kai Watch*? Pues seguro que este libro le encantará. Los más pequeños de la casa (a partir de cinco años) se lo pasarán en grande con las distintas actividades y juegos que ofrece, entre los que se incluyen más de 400 pegatinas. Eso sí, no nos responsabilizamos de dónde vayan a pegarlas...

PRECIO 9,95 € **PUBLICADO POR** *Planeta Junior*

HEROES DEL SILICIO

Carlos Gracia, profesor de informática y economía, nos descubre la conexión entre los videojuegos y la mitología, entre clásicos de los 8 bits y la literatura de aventuras, a lo largo de las 184 páginas. Una aproximación diferente y apasionante a diversas disciplinas que tienen mucho más en común de lo que parece a simple vista.

PRECIO 20,95 € **PUBLICADO POR** *GamePress*



Estatua Deadpool

La figura con más onomatopeyas de la historia

Tan cara como espectacular, esta estatua de Deadpool, obra de Good Smile Company, nos ha dejado sin palabras. Bueno, de eso va sobrada la figura, que despliega todo tipo de onomatopeyas alrededor del mercenario bocazas que, literalmente, sale disparado de las viñetas. Incluso tiene tramas, como los tebeos.

■ **A LA VENTA EN** *www.goodsmile.info*

Alfombra Star Wars Rogue One

Para salir de la ducha como un auténtico lord sith

Ya habíamos visto alfombras inspiradas en Star Wars, pero ninguna con una estética tan "pop" como ésta de Think Geek, que combina la forma de la enésima Estrella de la Muerte junto a un AT-ST y un bello atardecer sobre el planeta Scarif. Está confeccionada en 100% poliéster, así que aguantará todo lo que le eches.

■ **A LA VENTA EN** *www.thinkgeek.com*

Galletero Alien

Para sorprender a las visitas con tus galletas caseras

Seguro que H.R. Giger jamás imaginó que una de sus escalofriantes creaciones acabaría inspirando un coqueto bote de cerámica para guardar galletas. La tapa, coronada por un facehugger, tiene bordes de goma para garantizar que tus cookies, magdalenas o lo que le metas se mantengan frescas durante el mayor tiempo posible. Eso sí, recomiendan no meterlo en el lavavajillas.

■ **A LA VENTA EN** *www.thinkgeek.com*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

BUNGOU STRAY DOGS

■ **AUTORES** Kafka Asagiri, Sango Harukawa
■ **EDITORIAL** Norma
■ **PRECIO** 8 € ■ **PÁGINAS** 192
■ **FORMATO** Rústica con sobrecubierta

Tras cosechar un enorme éxito en su país de origen (el manga lleva editándose desde 2012, y su adaptación al anime se emite desde 2016), llega a España el primero de los doce tomos publicados hasta la fecha en Japón sobre las andanzas de Atsushi y sus compañeros, empleados en una empresa de detectives y dotados de poderes sobrenaturales. Como dato curioso, muchos de los personajes tienen nombre de escritores ilustres: desde Herman Melville a Mark Twain, John Steinbeck o el japonés Ranpo Edogawa.





SLAYERS BOX 1

■ **AUTORES** Hajime Kanzaka y Rui Araizumi ■ **EDITORIAL** Selecta Vision
■ **PRECIO** 59,99 €, 36,99 € ■ **DISCOS** 3-5 ■ **FORMATO** Blu-ray / DVD

Muchos descubrimos este genial anime, emitido en TVE-2 hace ya bastantes años, bajo el título de Reena y Gaudy. Ahora, Selecta Vision ha reunido los veintiséis primeros episodios en tres blu-ray o cinco DVD (dependiendo del formato) con la imagen remasterizada, audio en castellano o japonés y subtítulos en castellano. La primera edición en BD, de tirada limitada, incluye un libro de 50 páginas con curiosidades sobre la serie, ilustraciones y mucho más.

BERSERK MAXIMUM 1

■ **AUTOR** Kentaro Miura ■ **EDITORIAL** Panini Manga
■ **PRECIO** 15 € ■ **PÁGINAS** 456 ■ **FORMATO** Tomo

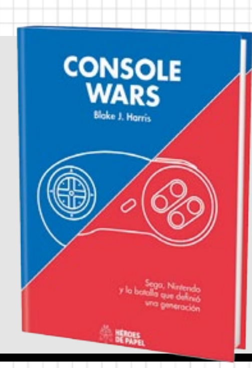
Todo un clásico del manga, recuperado por Panini en dos ediciones distintas. Por un lado, podremos seguir la colección a partir del tomo 37 (224 páginas, 10 €), donde se quedó en 2013; por otro, podremos volver al mismo origen de la obra de Miura con una espectacular reedición de lujo, bautizada como Berserk Maximum. De esta manera, quedan todos contentos, tanto los veteranos de la saga como los recién llegados.



CONSOLE WARS

Por fin tenemos en castellano el apasionante best seller de Blake J. Harris, en el que se narra la encarnizada rivalidad entre Sega y Nintendo a lo largo de la década de los 90. Una obra fundamental para entender la evolución de la industria del videojuego, repleta de revelaciones sorprendentes. Un libro imprescindible que, próximamente, dará pie a una película y a un documental.

■ **PRECIO** 26 € ■ **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



GAMESAJARE THE CATACROKER YEARS

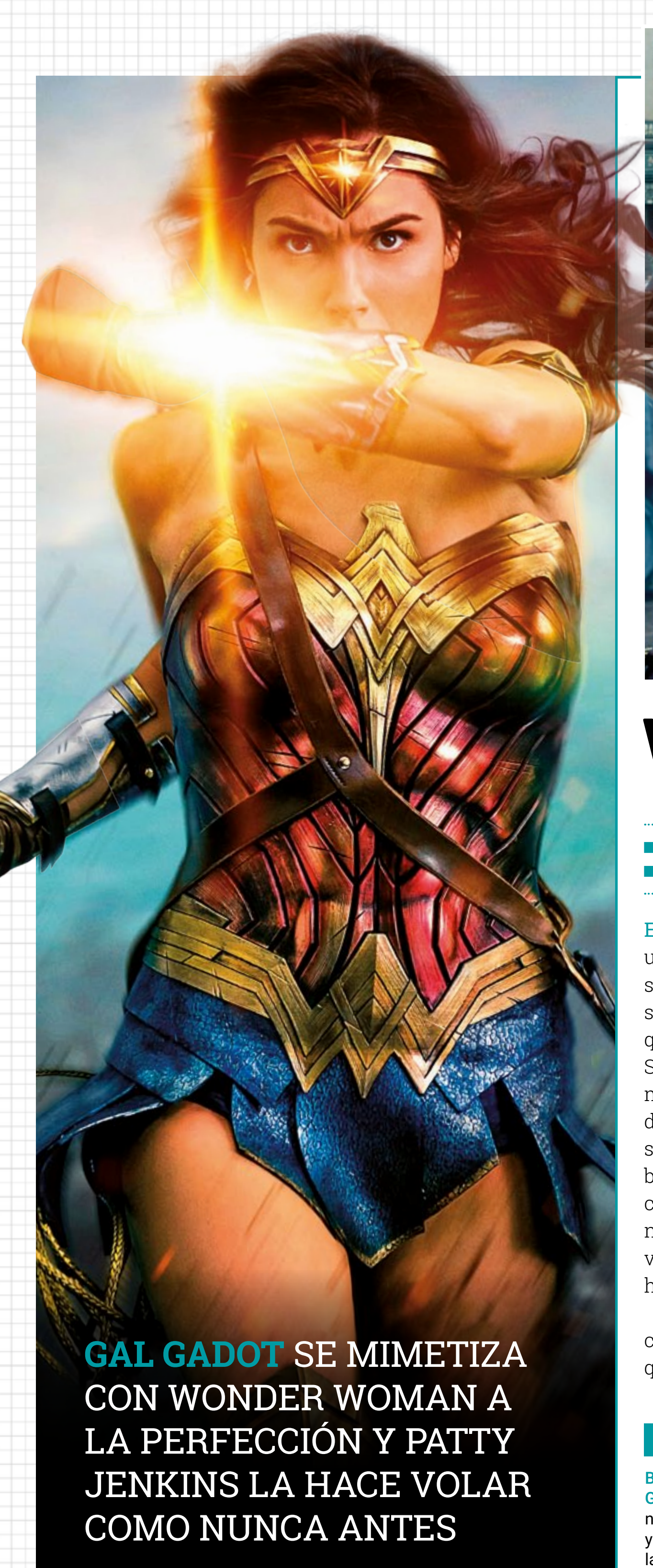
En enero de 2016, cerró la web Games Ajare, pero sus componentes, los célebres "señores de colores", dejaron para la posteridad diez años de artículos tan lúcidos como desternillantes, montajes, noticias imposibles y sus inolvidables "analis-dis". Un legado de amor y choteo, reunido en un tomo prologado por Nacho Vigalondo.

■ **PRECIO** 22 € ■ **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida



GAL GADOT SE MIMETIZA CON WONDER WOMAN A LA PERFECCIÓN Y PATTY JENKINS LA HACE VOLAR COMO NUNCA ANTES





Wonder Woman

■ **ESTRENO** 23 de junio ■ **GÉNERO** Aventuras / Acción ■ **DIRECTOR** Patty Jenkins
■ **PROTAGONISTAS** Gal Gadot, Chris Pine, Robin Wright, David Thewlis y Elena Anaya

El arranque de "Wonder Woman" es una delicia y nos presenta a un personaje que todos deseábamos ver desarrollado en la gran pantalla desde que nos lo presentaran en "Batman v Superman" (lo que suponía, ni más ni menos, uno de los mayores aciertos de aquella película), contado desde sus orígenes. Esto os traerá a la cabeza algunas referencias inevitables, como el "Superman" de Richard Donner o "Capitán América: El primer vengador". Incluso en su estructura, hallaréis puntos en común.

¿Qué vais a encontrar? Una película muy satisfactoria y entretenida, que le da bastantes vueltas a lo que llevamos visto del universo DC en cines desde el estreno de "El Hombre de Acero". Es muy estimulante el cóctel de mitología, coreografías, acción y emoción, que hace que las secuencias de lucha resulten palpitantes, aunque, en los impases finales de la película, tengamos sensación de déjà vu con cierto exceso de CGI que casi entorpece la conclusión. Enorme acierto el hecho de que Jenkins le dirija una mirada seria al personaje: cándida al principio, desolada y defraudada por momentos, sexy, poderosa, fuerte y con muchas, muchas capas. Una maravilla que espero inspire a las nuevas generaciones. ■

LO MEJOR

Bendita la hora en que escogieron a Gal Gadot. Por lo demás, la cinta tiene un buen equilibrio de humor, acción y chicha argumental. Muy recomendable la BSO de Rupert Gregson-Williams.

80

LO PEOR

Se abusa un poco del slow-motion en las secuencias de acción. La media hora final de la película es más floja que el resto del metraje y peca de dejarse llevar por los excesos.

■ Por Raquel Hernández Luján @RaqHdez

En este rincón del mundo

■ **ESTRENO** 30 de junio ■ **GÉNERO** Animación / Dramax ■ **DIRECTOR** Sunao Katabuchi
■ **ESTUDIO** MAPPA y Genco Inc.

Peliculón a la vista. Ganadora del máximo galardón de la academia japonesa como mejor cinta de animación de 2016, incluida en la lista de lo mejor del cine nipón por la revista Kinema Junpo y calurosamente recibida por las audiencias de su país, donde se estrenó el año pasado, es una de esas películas que os recomendamos encarecidamente, por la sensibilidad que demuestra hacia la realidad que retrata y lo emocionante que es a todos los niveles.

La animación tradicional es la gran aliada de la película, fiel al aspecto del manga, hasta el punto de reproducirlo casi por completo, pero donde gana más es con la introducción de esos pasajes en los que la pasión por el dibujo y la pintura de Suzu son los protagonistas: podemos ver a los personajes caminando por un paisaje dibujado, sus recuerdos a carboncillo o explosiones dibujadas a golpe de pincel con distintos colores. Belleza en estado puro. ■

LO MEJOR

Lo certera y adulta que es a la hora de hacerle llegar su mensaje al espectador. La forma en la que se introducen pasajes de animación diferentes, mezclando técnicas de lo más diversas.

95

LO PEOR

En algunas ocasiones, esboza ideas que no se desarrollan: hay ciertas partes en las que nos deja interrogantes sin resolver. Es una película de ritmo muy pausado, no apta para impacientes.









Llega la noche

■ **ESTRENO** 7 de julio ■ **GÉNERO** Thriller psicológico ■ **DIRECTOR** Trey Edward Shults
■ **PROTAGONISTAS** Joel Edgerton, Riley Keough, Christopher Abbott y Carmen Ejogo

El segundo largometraje de Trey Edward Shults nos hace viajar a un incierto futuro en el que una plaga ha devastado la civilización. Un matrimonio sobrevive a duras penas con su hijo, un adolescente a quien tienen que empezar a "iniciar" en la superviviencia extrema si quiere salir adelante. Para ello, es esencial que adopte los protocolos de seguridad que le imponen sus padres.

Lo peor que te puede pasar es que, antes de ir a la sala de cine, tengas la falsa percepción de que vas a ver una película de terror.

La cinta se decanta, por el contrario, por la creación de una atmósfera opresiva y asfixiante que sugestionará a los más cinéfilos y por el desarrollo de un drama familiar de desarrollo impredecible.

Entre las grandes fortalezas del relato, está ese onirismo que impregna la narración y que lleva al espectador a descubrir los límites del sueño y la vigilia y, por supuesto, su reparto, encabezado por dos magníficos intérpretes: Joel Edgerton y Carmen Ejogo, que les sacan brillo a sus líneas de texto y sus silencios. ■

LO MEJOR

El drama humano enmarcado en el apocalipsis y el aire pesadillesco de la puesta en escena. El reparto está espectacular: gran acierto tanto el casting como la dirección de actores.

68

LO PEOR

Si esperas una película de terror, te vas a sentir muy defraudado, del mismo modo que si esperas un guión cerrado que abunde en las explicaciones. Es más una película de ambientación.



Los últimos episodios de la temporada 7 tendrán una duración especial, que oscilará entre los 71 y los 81 minutos. Preparad las uñas... porque os quedaréis sin ellas.

Juego de Tronos
Temporada 7

■ ESTRENO 16 de julio ■ CANAL HBO España y Movistar Series Xtra (estreno simulcast)

El principio del fin de "Juego de Tronos" ya empieza a vislumbrarse en el horizonte televisivo como uno de los grandes fenómenos seriéfilos del año y, por qué no, de la historia. Y es que ya no queda nada para disfrutar de la que será la penúltima tanda de episodios de una de las series más seguidas de la historia y que concluirá con su octava temporada. De ninguna de las dos se ha filtrado nada, por lo que las sorpresas están garantizadas. ¿Qué prepara Cersei tras acabar con el Gorrión Supremo? ¿Cuál será el destino de Daenerys, Jon Nieve, Aria o Sansa?

Os recordamos que HBO estrenará la nueva entrega el próximo 16 de julio en Estados Unidos. En España, el primer episodio estará disponible de inmediato, puesto que HBO España y Movistar+ lo emitirán de forma simultánea en la madrugada del 16 al 17 en versión original subtitulada.

Los tres lugares donde se han asentado los focos del rodaje en esta temporada han sido Islandia, España e Irlanda del Norte. Las primeras grabaciones comenzaron en Irlanda del Norte, y más concretamente en Belfast, lugar donde se encuentran los Linen Mill Studios en los que se ruedan las escenas de interiores en plató, además de algunas secuencias de exteriores. Posteriormente, el equipo de HBO recaló en España durante el mes noviembre, en concreto en Sevilla, Cáceres, Los Barruecos, Almodóvar del Río, Santiponce, Zumaia y Bermeo, mientras que las grabaciones de Islandia arrancaron en enero. Allí, se graba a baja temperatura para recrear lo que sucede Más Allá del Muro...

¿Impacientes? No es para menos: el destino del Trono de Hierro sigue siendo incierto y las nuevas alianzas, incontrolables. ¡Valar morghulis! ■






PLATAFORMAS DIGITALES



RIVIERA

■ 15 DE JUNIO ■ MOVISTAR SERIES XTRA

Creada por el cineasta Neil Jordan ("Los Borgia") y escrita por el novelista John Banville, maestro de la novela negra y Premio Príncipe de Asturias de las Letras en 2014, este nuevo estreno de Movistar Series combina el thriller policial con dramas íntimos.



GLOW

■ 23 DE JUNIO ■ NETFLIX

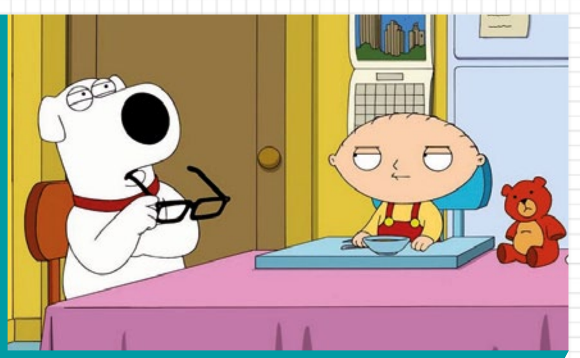
El mundo de la lucha libre femenina es el telón de fondo de esta nueva comedia dramática, cuyos episodios de media hora (diez en esta primera tanda) hacen que el visionado sea muy llevadero. Estas "Gorgeous Ladies of Wrestling" son demoledoras.



■ ESTRENO 26 de junio ■ CANAL HBO España ■ WEB *es.hboespana.com*

Predicador Temporada 2

Los trece nuevos episodios de la serie que recrea los cómics de Garth Ennis y Steve Dillon llegan muy pronto este año. La sinopsis nos avanza que seguiremos al predicador de Texas Jesse Custer, su radical novia Tulip y el vampiro irlandés Cassidy, mientras emprenden un viaje de carretera para encontrar a Dios hasta verse empujados a una retorcida batalla entre el cielo, el infierno y todo lo que hay entre medias. Las primeras promos ya nos han permitido ver al Santo de los Asesinos y, además, conoceremos la historia de un esperado personaje de la serie de cómics: Herr Starr.



■ ESTRENO 27 de junio ■ CANAL Netflix ■ WEB *www.netflix.com*

Padre de familia Temporada 14

Prepárate para un delirante ágape de humor de lo más salvaje... Peter y sus amigos viajan a Corea del Sur con Quagmire tras descubrir que éste fue un actor de telenovelas coreanas, Chris es acusado de agresor sexual, Stewie tiene pesadillas y contrata a Brian para que haga frente al sueño "desde dentro" de su mente... ¡y mucho más! Peter se reencuentra con su hermana, muy a su pesar, Stewie y Brian abren un restaurante italiano y se reencuentran con Frank Sinatra Junior, y la familia organiza una patrulla vecinal para combatir la falta de seguridad del barrio. ¡Qué peligro!

CONCURSO LOGAN

A la venta el 5 de julio en 4K Ultra HD™, Blu-ray™ Steelbook, Blu-ray™ y DVD

SORTEAMOS

5 BLU-RAYS DE LOGAN

1 ESPOSAS DE LA PELI

Sorteamos unas de las esposas utilizadas en la película (con certificado de autenticidad) y cinco pelis de "Logan"... ¡Participa!

■ Estas esposas, utilizadas en el rodaje de la peli ¡pueden ser tuyas!

PARTICIPA ENTRANDO EN:
www.hobbyconsolas.com/concurso/logan



RAY DONOVAN

■ 27 DE JUNIO ■ 5ª TEMPORADA ■ NETFLIX

La quinta y última temporada de la serie centrará, de nuevo, la historia en los negocios del clan Donovan. Como novedad, tendremos la incorporación de la gran Susan Sarandon como Samantha Winslow, la jefa de un estudio cinematográfico.



OKJA

■ 28 DE JUNIO ■ NETFLIX

Joon Ho Bong ("Rompenieves") dirige esta coproducción norteamericana-coreana de trasfondo ecologista que cuenta con un magnífico reparto, encabezado por Tilda Swinton, Lily Collins, Jake Gyllenhaal, Paul Dano y Kelly Macdonald.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** PS2, Xbox, PC
- **GÉNERO** Shooter
- **COMPAÑÍA** Play It
- **AÑO** 2004









Las luchas de uno contra uno rozan lo hilarante. Ver a Osama y Hussein enlazar puñetazos y patadas... es impagable (y realmente tosco).

America's 10 Most Wanted

¿BUSCADOS O DESTESTADOS?

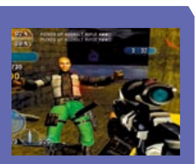
Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



En 2003, en plena Guerra de Irak, Estados Unidos se sacó de la manga una baraja de naipes con los rostros de los más buscados, que repartieron entre las tropas para facilitar su identificación. La idea la cogió este shooter de baja estofa que aquí padecimos en 2004, "gracias" al sello de bajo presupuesto Play It.

Nuestro objetivo consiste en dar caza a los diez primeros objetivos de la baraja, entre los que se cuentan el mismísimo Osama Bin Laden o Sadam Huseín. Cada objetivo protagoniza un nivel, en el que recorremos zonas montañosas, búnkeres o ciudades acabando a tiros (con escopetas, rifles, pistolas, lanzallamas...) con las fuerzas enemigas, hasta llegar al objetivo. Pero, lejos de abatirle a tiros, su derrota se decide en un combate cuerpo a cuerpo, al más puro estilo *Street Fighter*. La simple estampa de ver a Huseín, que en 2004 ya tenía más de 65 años, enlazando puñetazos y patadas circulares os dará una idea aproximada del rigor del juego.

Pero, como el rigor no esta reñido con la diversión, no está de más decir que también pincha en eso, en divertir. No entramos ya en que sea técnicamente paupérrimo o en su desternillante sonido (las frases del soldado son bobas a más no poder): la acción es insulsa, la IA es nefasta, las armas están mal recreadas... ¿Y hemos hablado de los bugs? Sí, también tiene una buena ristra de ellos.



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

La línea Play It alcanzó cotas desastrosas de calidad en los tiempos de PS2, y éste fue uno de sus "abanderados", un shooter que, para aquella época, ya era malo con ganas. No es que fuera de bajo presupuesto: es que era bajo de miras, de calidad, de ambición... Una "antijoya" en toda regla.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 28 de julio

STAFF

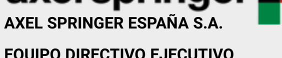
REDACCIÓN
Redactor Jefe **Alberto Lloret**

Redacción Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Borja Abadíe, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, Alejandro Alcolea, Jesús Delgado, Álvaro Alonso, Ángel Lloret, J. C. Ramírez, Javier Gamboa.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA



AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




HOBBY CONSOLAS
ASSASSIN'S CREED
ORIGINS
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
UBISOFT


NINTENDO SWITCH
Nintendo
STOP
STEAM GARDENS
NEW DONK CITY
SUPER MARIO ODYSSEY™
HOBBY CONSOLAS
© 2017 Nintendo


NINTENDO SWITCH
Nintendo
© 2017 Nintendo Co., Ltd.
Splatoon 2
21 Julio
YA PUEDES HACER
TU RESERVA
Y LLEVARTE UNO DE ESTOS
LLAVEROS EXCLUSIVOS*
*Promoción exclusiva en toda la cadena MEDIAMARKT.
Unidades totales disponibles: 1.000. (500 unidades de cada llavero).
Limitada hasta fin de existencias. Consulta previamente disponibilidad en tu
establecimiento habitual. Con la reserva se entregará UNO de los dos llaveros.
7
www.pegi.info
/SplatoonES • @NintendoES • YouTube /NintendoES
MediaMarkt